LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UN DVD DA PIU' DI 8 GB
IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
DUNGEON SIEGE

www.gamesradar.it - Gennaio - n°112 - Edizione DVD € 7,90

ESCLUSIVA!

GTR 2

In anteprima per GMC, il nuovo simulatore di guida!

SPECIALE!

I GIOCHI DEL 2006

Una completa panoramica su tutti i migliori titoli in uscita.

RECENSIONE ESCLUSIVA!

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Torna il campione di skate su PC!

INOLTRE...

Le Anteprime di Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Rainbow Six Lockdown, Red Orchestra Ostfront 41-45

RECENSITI...

14 giochi tra cui Prince of Persia I Due Troni, Ski Racing 2006, American Conquest Divided Nation!

Anteprima!

LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II

60112
9 771125 601762



Lascia dormire il futuro come merita. (Franz Kafka)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI

94 Il Principe torna a Babilonia e si troverà a fronteggiare un misterioso avversario...



22 GIOCO COMPLETO: DUNGEON SIEGE
Questo mese, GMC vi condurrà in un regno incantato, abitato da guerrieri, maghi e creature fantastiche: benvenuti nelle lande di Ehb! Benvenuti nel favoloso *Dungeon Siege*!

16 ESPLORA E GIOCA
Sul CD 3 troverete lo spettacolare demo di *Quake 4* (da provare in single player e multiplayer) e la versione dimostrativa del terzo episodio della serie *TOCA Race Driver*. Il DVD, invece, propone l'adrenalinico *Need for Speed Most Wanted*. Il divertimento continua con gli altri fantastici demo e con l'immancabile raccolta di add on, patch, utility e shareware.



Demo imperdibile sul DVD!
SKI RACING 2006



■ Commandos Strike Force - pag. 48

■ GTR 2 - pag. 50

■ Psychonauts - pag. 100

SCOOP

32 RAINBOW SIX LOCKDOWN
Ubisoft rinnova la sua celebrata squadra speciale, prima di entrare in azione sui nostri PC.

34 RED ORCHESTRA OSTFRONT 41-45
Lo strepitoso Mod per *UT 2004* diventa un gioco completo: scopriamo tutti i dettagli di questa operazione!

ANTEPRIME

45 CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
Headfirst Production vi porta in un mondo fatto di esplorazione, azione e pura ansia psicologica. Benvenuti nell'orrore di H.P. Lovecraft.

46 SDA: LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO 2
L'Oscuro Signore Sauron si prepara a invadere il Nord della Terra di Mezzo. Toccherà a voi sventare la nuova minaccia.

48 COMMANDOS STRIKE FORCE
Un'altra gustosa anteprima per la "rinnovata" serie di Pyro Studios.

SPECIALI

50 GTR 2
Il nostro Alberto "Pape" Falchi è volato fino in Bahrain, per scoprire i segreti di quello che si annuncia come l'ennesimo capolavoro simulativo dei Simbin.

56 I GIOCHI DEL 2006
Quali saranno i titoli da tenere d'occhio? GMC ha preparato un sostanzioso speciale per farvi affrontare al meglio la nuova annata videoludica.

RUBRICHE

5 EDITORIALE
La parola ad Andrea "Il Conte" Minini Saldini.

6 LA POSTA IN GIOCO
La stupenda Nemesis risponde alle vostre missive.

12 ONLINE CON [GMC]KEVORKIAN
Le sagaci risposte del nostro esperto di multiplayer.

13 L'ANGOLO DI MBF
Il "filosofo" ufficiale di GMC affronta i temi scottanti proposti dai lettori.

14 BOTTA E RISPOSTA
Cosa potrebbero fare i giocatori senza l'indispensabile aiuto del nostro instancabile Skulz?

16 ESPLORA E GIOCA
Scoprite cosa vi riservano il CD demo e il DVD di questo mese.

22 GUIDA AL GIOCO COMPLETO
Nelle terre misteriose e incantate di Ehb vi aspettano storie di spade e magia. Vivetele di persona nel gioco firmato Microsoft e Gas Powered, allegato a GMC.

36 GMC NEWS
Le novità più interessanti dal pianeta del divertimento elettronico.

42 ABBONAMENTI
GMC a casa vostra, con una spedizione davvero speciale.

122 I PARAMETRI
I titoli che hanno fatto la storia del divertimeno videoludico riassunti in due pagine.

124 NEXT LEVEL
La rubrica per scoprire nuovi orizzonti per i vostri giochi preferiti, con Mod esclusivi, mappe reportage dalla Grande Rete e molto altro.

140 GMC TRUCCHI
I trucchi per completare i titoli più caldi su PC.

143 NEL PROSSIMO NUMERO
Cosa vi aspetta sul prossimo numero di GMC.

144 TITOLI DI CODA
La pubblicità rappresenta il futuro del videogiochi? Il nostro Matteo Bittanti propone una serie di riflessioni su questo argomento.

HARDWARE

79 RADEON X1600 XT
Una discreta scheda grafica a un prezzo onesto, ma in casa ATI c'è di meglio per quella cifra.

79 GEFORCE 6800 GS
Un ottimo compromesso: tutte le librerie grafiche sono supportate e c'è potenza da vendere.

80 ASUS N7800 GTX DUAL
Una scheda spettacolare, venduta a un prezzo adeguato alla sua potenza. Si rivela ottima per sfruttare la tecnologia SLI.

81 GAMEPAD XBOX 360 PER WINDOWS
Un gamepad comodo e preciso, che mostrerà tutte le sue qualità nei prossimi mesi, guadagnando il supporto da parte dei giochi.

84 NOKIA N70
Nonostante un desing raffinato e delle buone funzionalità, il nuovo cellulare di Nokia si distingue per il prezzo eccessivo e per l'esasperata lentezza del sistema operativo.

86 SISTEMA GIUSTO
Assembliamo il PC dei sogni, con un occhio di riguardo al portafoglio.

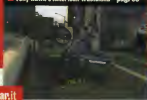
88 SCHERMO BLU
Quedex risolve i problemi legati a periferiche e giochi PC. Questo mese, con una pagina extra!

Le prove di questo mese

102 AMERICAN CONQUEST DIVIDED NATION
116 ASTERIX & OBELIX XXL 2 MISSION: LAS VEGUM
114 CRIME LIFE: GANG WARS
104 E NON NE RIMASE NESSUNO
113 ETROM: THE ASTRAL ESSENCE
110 GENE TROOPERS
107 KNIGHTS OF THE TEMPLE 2
112 PC CALCIO 2006
94 PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
100 PSYCHONAUTS
108 SKI RACING 2006
118 STARSHIPS UNLIMITED V3
98 TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
119 WAR PLAN ORANGE: DREADNOUGHTS IN THE PACIFIC 1922 – 1930

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

120 TAXI 3 EXTREME RUSH
120 THE BOSS: LA COSA NOSTRA


■ Tony Hawk's American Wasteland - pag. 98

QUESTO MESE GMC PARLA DI

80 Giorni	19
Alan Wake	62
American Conquest Divided Nation	102
Armed Assault	70
Asterix & Obelix XXL Mission: Las Vegum	116
Beneath a Steel Sky	15
Bioshock	71
Black & White 2	121
Blood Omen 2	14
Bone: Out From Boneville	19
Commandos Strike Force	48
Company of Heroes	67
Crime Life: Gang Wars	114
Dark Messiah of Might & Magic	72
Divine Divinity	15
Dreamfall	74
Dungeon Siege	[illegible]
E Non Ne Rimase Nessuno	104
Elder Scrolls Oblivion	58
Etrom	113
Gene Troopers	110
Ghost Recon Advanced Warfighter	6[illegible]
GTR 2	50
Half-Life 2	15 - 121
Half-Life 2: Aftermath	59
Harry Potter e il Calice di Fuoco	18
Hellgate London	64
Hitman 2	14
Il Padrino	71
Knights of the Temple 2	107
Le Cronache di Narnia	18
Need for Speed Most Wanted	16
PC Calcio 2006	112
Pirates of the Burning Sea	76
Prey	65
Prince of Persia I Due Troni	94
Prince of Persia Spirito Guerriero	14
Psychonauts	100
Quake 4	14 - 17
Quake Wars: Enemy Territory	73
Rainbow Six Lockdown	32
Red Orchestra Ostfront 41-45	34
Rise & Fall Civilizations at War	68
Rise of Legends	69
Robin Hood: La Leggenda di Sherwood	121
SDA. La Battaglia per la Terra di Mezzo II	46
S.T.A.L.K.E.R.	65
Ski Racing 2006	18 - 108
Splinter Cell Double Agent	[illegible]
Spore	60
Star Wars Impero in guerra	67
Starship Troopers	19
Starships Unlimited v3	118
Supreme Commander	66
Tabula Rasa	61
Taxi 3 Extreme Rush	120
The Boss: La Cosa Nostra	120
The Movies	140
The Three Musketeers	19
Thief: Deadly Shadows	14
TOCA Race Driver 3	18
Tomb Raider Legend	75
Tony Hawk's American Wasteland	98
UT 2007	62
Virtual Skipper 4	19
War Plan Orange	119
WarHammer Mark of Chaos	69
World of Warcraft	138
World of Warcraft The Burning Crusade	61

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saidini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Cenetta" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Tennis" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Sage" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Bahrain" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Cavetti" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Strada alternativa" Tradardi, Carlo "Quake 4" Barone, Luca "Dragon Quest VIII" Spinelli, Gianluca "Luna" Loggia, Mattia "Numeri" Ravanelli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "Hell in a Cell" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Genio del male" Dente, Vincenzo "Desktop" Beretta, Primoz "Principesco" Skulj, Matteo "San Franciso" Bisanti, Alessandro "Sempre all'erta" Galli, Marcello "Correzioni" Cirillo, Marco "e-mail" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Università" Sabetta, Roberto "Azteco" Camisana, Matteo "Barbatrucco" Pavesi, Yuri "Emergenza" Abietti, Silvia "Ancora nulla" Mungo, Mauro "Notizie vere" Buti, Davide "Passaggio radente" Giulivi, Paolo "Puntualità" Cupola, Andrea "Shree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Simone "ottavo mese" Soletta, Simone "Akira" Trimarchi, Elisa "Hermione" Leanza, Christian "Bambi" Boscolo, Danilo "Torta" Gabrielli, Enrico "Presentazione" Vendramin, Andrea "360" Babich, Marco "Mappa" Salvaneschi, Fabio "Skater" Bortolotti, Steve "Dirk" Hulm, Marcello Cangialosi

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
MEDIAWAVE S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F1 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIRETTORE AMMINISTRATIVO Clara Gazzola
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
stefano.lisi@futureitaly.it
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Rebegliati
PRODUZIONE produzione@futureitaly.it

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale -
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,80

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. - Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

A.N.E.S. Aderente al Sistema Confindustriale

Certificato n. 5399 del 2/12/2004 diffusione media pagata anno 2003 copie 60.180

Future Media Italy è parte di Future plc

Future plc pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni aggiornate, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 150 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Atlanta - Bath - London - Milan - New York - Paris - San Diego - San Francisco

E per il 2006...

La fine dell'anno è, da sempre, un momento importante per stilare il bilancio dei dodici mesi trascorsi e può certamente costituire il periodo ideale per crearsi un'ipotetica "lista dei desideri" per l'anno che comincia.

Sfruttiamo questo spazio, quindi, per redigere la lista dei desideri della redazione di GMC per un 2006 che auspichiamo porti tante soddisfazioni importanti a ciascuno dei nostri lettori.

Parrà scontato cominciare con l'interattività. Eppure siamo ancora indietro, molto indietro, su questo versante. A tutt'oggi, vengono messi in commercio giochi in cui una semplice staccionata diventa un ostacolo insormontabile. E non ci riferiamo, purtroppo, a produzioni di semisconosciuti sviluppatori emergenti, ma a titoli blasonati e campioni di vendite. La capacità del giocatore di influenzare in maniera determinante lo sviluppo di una trama è, nella quasi totalità dei casi, pressoché nulla. È così che l'industria del videogioco intende mantenere la promessa di interattività e immersività su cui sta campando da vent'anni a questa parte?

Si passa poi alla varietà, tema che abbiamo toccato ripetutamente in queste pagine. Per il 2006 ci auguriamo che su PC giunga una varietà maggiore di generi rispetto a quanto accaduto negli ultimi anni. Con l'avvento di Xbox 360 qualche possibilità in più l'abbiamo, anche perché la varietà non significa per nulla pregiudicare il predominio totale che i nostri PC vantano su sparatutto in prima persona, titoli strategici e gestionali, e giochi di ruolo online.

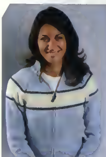
Volendo sognare, poi, potremmo desiderare una qualche forma di controllo innovativo per i nostri videogiochi. Nel corso dei prossimi mesi è probabile che sentirete parlare spesso del nuovo "Revolution" di Nintendo, un controller in grado di garantire movimenti a 360°, anche in rapporto con la distanza relativa allo schermo.
Un sistema di controllo che ha, quantomeno, le potenzialità per condurci a esperienze di gioco diverse dal solito. Per certi versi simile a un mouse (che le console hanno sempre dovuto invidiare ai PC), per certi altri molto differente... riusciremo prima o poi a vedere qualcosa di analogo (ma anche radicalmente differente, se del caso) su computer?

Dopo i tre canonici desideri, vogliamo essere visionari e aggiungerne un quarto. Sarebbe bellissimo se l'industria del videogioco, in Italia, decidesse di condurre una battaglia seria contro la pirateria e contro chi, in maniera più o meno velata, fa della pirateria un proprio cavallo di battaglia. I mesi (gli anni sarebbe il caso di dire) passano, ma le cose, sotto questo aspetto, purtroppo ancora non cambiano. Chissà che per il 2006. .
Buon anno e buona lettura!

Andrea Minini Saidini
gorman@futureitaly.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE BUDGET DI GMC IL GIOCO COMPLETO MARTIN MYSTÈRE OPERAZIONE DORIAN GRAY!

La POSTA in gioco



L'affascinante Nemesis spazia a tutto campo nel variopinto universo dei videogiochi. Se volete inviarle le vostre lettere, l'indirizzo è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure, speditele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it.**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@futureitaly.it

LA VOCE DEI LETTORI

L'iniziativa volta a dar voce alle recensioni scritte dai nostri lettori continua a mietere successi.
Il flusso di lettere ed e-mail prosegue inarrestabile.
Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 121. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC!
L'indirizzo è: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futureitaly.it!

REQUISITI MINIMI DAVVERO MINIMI?

Bellissima Nemesis,
vorrei porti una semplice domanda (più che una domanda è una curiosità).
Spesso, noto che nelle recensioni dei giochi i "vostri" requisiti minimi di sistema sono differenti da quelli riportati sulla confezione dei titoli stessi. Per esempio, nella prova di *Call of Duty 2* apparsa su GMC di dicembre si parla di un sistema minimo con P4 a 1,6 GHz, anziché a 1,4 GHz. In effetti, posso assicurarti che un mio amico ci gioca benissimo con un P4 a 1,5 GHz e GeForce 4 Ti 4400. Si tratta di semplici errori o avete un vostro metodo di valutazioni dei requisiti di sistema?

-Fr4gg4t0r3 s4leNTin0-

Caro Fr4gg4t0r3, la ragione principale per cui i requisiti che indichiamo possono essere leggermente diversi da quelli sulle confezioni è che, mentre la recensione viene fatta sul codice definitivo, non sempre le confezioni sono quelle finali o quelle che poi verranno commercializzate in Italia. Talvolta, quindi, accade che gli sviluppatori o i distributori decidano che ci vuole qualche MHz in più o in meno, e questo spiega le discrepanze.
Comunque, tieni presente che un computer sotto i requisiti minimi potrebbe benissimo far girare il gioco – semplicemente, non avrà la potenza necessaria per fornire quello che sviluppatori e casa di produzione ritengono il minimo indispensabile per un'esperienza del tutto soddisfacente.

UN FUTURO MULTISENSORIALE

Cara Nemesis,
nel corso di questo decennio, i videogame hanno subito cambiamenti ragguardevoli, trasformandosi continuamente e cercando di rendere l'esperienza di gioco sempre nuova e affascinante. Molte realizzazioni hanno basato il successo sull'interazione con l'ambiente riprodotto o sullo stato d'animo dei giocatori ("angosciandoli" o "terrorizzandoli" durante il corso della trama), rendendo i videogiochi più simili a film interattivi, grazie a "sceneggiature" degne dell'Oscar, a sequenze animate al livello dei più grandi registi e a effetti e colonne sonore, a volte, migliori di molte pellicole di grido. Il coinvolgimento generale da parte dell'utente è dunque notevole, però a mio avviso, si potrebbe tentare qualcosa di più.
Anche il cinema ha subito un miglioramento con l'esperienza multisensoriale – di nicchia e prevalentemente destinata ai parchi di divertimento in grado di permettersela, ma di sicuro effetto. La mia domanda è: vedremo mai i videogiochi diventare multisensoriali, rompendo le barriere che li relegano all'interno del monitor? Ritengo che la tecnologia consenta di creare piccole periferiche, anche a basso costo, da collegare al computer

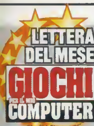


REQUISITI MINIMI DAVVERO MINIMI?
Talvolta, i giochi funzionano anche su PC che non hanno i requisiti minimi previsti, ma non è saggio sperare che sia sempre così.

dal Forum di gamesradar.it

È ORA DI AVERE PAURA

Il prode ElSaxo chiede "Qual è stato il gioco più angosciante?" e Need for click non ha dubbi: *Campo Minato*, mentre se per inquietante intendi che provoca tensione dall'inizio alla fine dico *F.E.A.R.* Di diversa opinione *viking17*, che individua in *Blair Witch Project Volume 2: The Legend of Coffin Rock* l'esperienza ludica che più lo ha fatto sudare freddo. A questo punto, interviene FFVorax, con una puntuale precisazione: Angosciante in che senso? Se parliamo di spaventoso: *Resident Evil*. L'ho giocato per PC appena uscito e mi ha fatto prendere dei colpi tremendi! Di difficile da finire, invece, mi viene in mente *Shinobi* (per PS2) e per PC, *Doom*: il livello finale proprio non riuscivo a completarlo.
Sentenza condivisibile, non c'è che dire, ma anche quella di fungo113 ha un suo perché: Angosciante e noioso allo stesso tempo? *Pinball*.



Pacifismo dagli FPS bellici

Bellissima e informatissima (che non è poco se si parla di videogiochi) Nemesis, sono un grande appassionato di PC, in particolare di sparatutto a sfondo bellico. Ho alle spalle "campagne" in *MoH: Allied Assault*, *Call of Duty*, *Brothers in Arms* e *MoH: Pacific Assault* (a proposito, si sa nulla di qualche espansione?). Vorrei esprimere tutta la mia felicità per l'uscita di *Call of Duty 2*, ma anche riflettere con te. Sul numero di aprile, il mio cuore si è aperto leggendo l'anteprima di *CoD 2* e la bella recensione di *BiA*, ma il mio irrefrenabile entusiasmo si è ghiacciato in presenza della lettera del mese, firmata Rebel '84. Ogni volta che rileggo quella missiva, mi viene da pensare che, probabilmente, troppi giochi e poca cultura (in generale, non sto assolutamente tentando di offendere il sopraccitato gamer) sono in grado di creare un bel po' di confusione sulla concezione della "guerra". Personalmente, ho giocato anche a *Battlefield 2* trovandolo molto divertente, ma storcendo il naso a causa della somiglianza di alcune mappe con Baghdad o altri luoghi, fin troppo presenti nella cronaca quotidiana. Penso che, però, se usati bene, gli FPS ambientati durante il secondo conflitto mondiale siano istruttivi. Non solo perché ricostruiscono bene l'epoca o l'eroismo (e la disperazione) dei soldati al fronte (il che è, a mio parere, già grandioso), ma perché fanno vivere eventi che non dovremmo mai scordare, perché date come il 6 giugno '44 (l'ormai celebre D-Day) non vengano dimenticate. D'altro canto, però, non vorrei assolutamente trovarmi lì in carne e ossa. Seppure il conflitto fu un atto di coraggio contro il nazismo e il fascismo, è anche vero che preferisco molto di più trascorrere la mia placida esistenza di studente e gamer, invece di andare a combattere e vedere morire i miei compagni di battaglia. Però, voglio dire che ogni volta che gioco lo scenario finale di *Call of Duty*, con i sovietici che salgono sul tetto del Reichstag, mi rendo conto di quanto dobbiamo proprio a quella guerra.
Con questo non intendo certo affermare che la guerra sia giusta. Ma non erano, forse, ragazzi che oggi giocherebbero volentieri con *Call of Duty*, quelli che salirono sul Reichstag? Il loro sacrificio non è forse stato importante? Per me, giocare le imprese di *CoD* e *MoH* è un'esperienza che, se ben calibrata fra cultura e divertimento, aiuta a comprendere perché dobbiamo rispettare il Passato, la Memoria.
Non, come ha scritto Rebel, per "Vincere le guerre", ma semplicemente per ricordare, per ringraziare, per sperare che non avvengano più cose simili. È chiedere tanto? In conclusione, sostengo che anche noi giocatori abbiamo bisogno di acculturarci, di portare avanti una strada moderata che ci consenta tanto di assorbire i messaggi dei giochi, quanto di divertirci. Abbasso le guerre, viva la libertà, viva la pace (ed evviva *CoD 2*, si intende). Un saluto.

Fabio

Carissimo Fabio (spero che il nome sia giusto, dato che l'ho dovuto indovinare io),
la prima cosa che mi è venuta in mente leggendo la tua mail è stata un certo detto, attualmente piuttosto in voga, che compara la pace alla verginità – immagino non sia necessario scriverlo per esteso.
Il fatto è che passo del tempo, quasi ogni mese, a sostenere che i giochi non ci influenzano negativamente: come potrei affermare che, invece, ci influenzano positivamente? Perdonami, ma sinceramente trovo ridicola l'idea che un giocatore di *CoD* diventi un pacifista proprio a causa delle sue partite – tanto quanto trovo ridicola l'idea che, per la stessa ragione, possa diventare un militare di professione.
Visto l'impegno profuso solitamente dagli sviluppatori nel documentare i giochi bellici storici, accetto il fatto che, magari, qualcuno decida di approfondirne i temi e voglia leggere di più per comprendere le ragioni dei conflitti, ma non credo proprio che la loro influenza si spinga oltre.

"Vedremo mai i videogiochi diventare multisensoriali?"

da Un futuro multisensoriale – Diego

per rendere il gioco più interattivo. Alcuni oggetti di uso quotidiano, come il cellulare, potrebbero essere usati a tale scopo. Per esempio, non sarebbe stato bello se nel gioco *Syberio* ci fosse stato modo di ricevere le telefonate dirette alla protagonista direttamente sul nostro telefonino, connesso al PC tramite Bluetooth, cavo USB o porta infrarossi? Oppure, nei giochi dell'orrore, non sarebbe elettrizzante ricevere a sorpresa squilli inquietanti o messaggi adatti al contesto del titolo? Ovviamente, tale opzione dovrebbe essere facoltativa. O ancora, perché non creare una piccola periferica in grado di misurare i nostri battiti cardiaci? Si potrebbe impiegarla negli sparatutto, nei giochi horror o stealth e, se il nostro battito dovesse aumentare oltre una certa soglia, l'immagine sullo schermo potrebbe diventare sfuocata o confusa. Sempre nei giochi stealth, sarebbe interessante inserire dei nemici in grado di captare il ritmo accelerato del cuore del giocatore, costringendolo a rimanere calmo per evitare di essere scoperto. Perché non sfruttare i diffusissimi elettro-stimolatori, magari inventandone uno con collegamento USB da usare anche con il computer per simulare i colpi subiti dal protagonista da parte dei nemici? Forse, questo è un sogno irrealizzabile, perché le ditte dovrebbero creare oggetti appositi (o inserirvi dei congegni in grado di funzionare con il PC), che magari non avrebbero successo. Ciò costringerebbe anche le software house a contemplare varie opzioni in più nel gioco, con notevoli spese e ritardi sulla data di uscita. Però, sarebbe bello vedere, in un

dal Forum di gamesradar

BANDO ALLE PAROLACCE

Il **Thread** lanciato da Valek ha un titolo che è tutto un programma, malgrado gli asterischi! Tuttavia, ci fa piacere notare che sul **Forum** i videogiochi vengono visti anche al contrario, ovvero partendo da quelli meno apprezzati. Sotto quindi con "Giochi di M***A 3D Ufficiale": Ragazzi, ho aperto questa discussione in onore ai titoli che ci hanno fatto accapponare la pelle. Tanto per cominciare, propongo la lista dei miei: *Prince of Persia 2*, *Prince of Persia 2* e indovinate un po', ancora *Prince of Persia 2*. Scusate se non sono stato molto obiettivo... Diciamo piuttosto che hai le idee chiare, anche se non in condivisione con *tumo88*: Tu sei pazzo. Primo *Doom 3* e poi *Morrowind*. Ma come?! Sono due titoloni! Proprio come quelli denigrati da Noldor: *Block & White* (troppo lungo! Una partita 3-4 ore!), gli ultimi *Tomb Raider* (Basta Lara!) e *Half-Life 2* (È quello che odio più di tutti, per colpa di Steam.) Non c'è che dire, siete dei tipi parecchio esigenti.

IN BREVE

Salve Nemesis,
sono un appassionato di *Soldier of Fortune*, ma, sfortunatamente, ho cambiato PC e sotto XP non funziona! Volevo sapere se esiste una patch per poterlo installare in ambiente Windows XP.
Grazie,

mase90

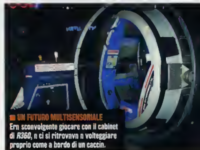
Carissimo Mase90, stando a quanto dichiarano Raven e Activision, non è necessaria alcuna patch per far girare *Soldier of Fortune*, purché tu abbia l'aggiornamento alla versione 1.07, i driver video più recenti e, soprattutto, installi il gioco con un utente dotato dei privilegi di Amministratore – il primo che viene creato in XP li possiede, normalmente.

Ciao, non avevo nulla da dirti, se non che la vostra è una rivista fantastica.

Giovanni

Giovanni, era tanto che non mi arrivava un messaggio così. Mi hai un po' risollevato la giornata, lo ammetto.

Ciao Nemesis,
all'inizio, con alcuni miei



UN FUTURO MULTISENSORIALE
Era sconvolgente giocare con il cabinet di *R360*, e ci si ritrovava a volteggiare proprio come a bordo di un caccia.


■ ANCORA SUI VOTI IMPROPRI
A distanza di un anno e mezzo dall'uscita del gioco, il voto attribuito alle grafica di *Doom 3* è ancora oggetto di polemica.

futuro non tanto lontano, i videogiochi multisensoriali.

Diego

Diego, non credo affatto che la tua idea sia irrealizzabile – anzi, ci sono stati vari tentativi in questo senso. Tuttavia, ritengo che la tua ultima osservazione centri il punto fondamentale, ovvero la necessità di un ritorno economico, e che ciò la renda difficilmente applicabile.
Per esempio, nel mondo delle console, esistono tantissimi esempi di controller che consentono modi alternativi di interazione con il gioco: telecamere, bonghi, tappetini da danza e anche oggetti ben più bizzarri.
Una porzione considerevole di tali controller "stravaganti" ha riscosso un successo così travolgente, da far sviluppare altri giochi che li usassero, oltre al capostipite. Nel mondo dei computer, invece, pare che gli ostacoli siano ben più ardui: a parte le periferiche destinate alla simulazione, come volanti e cloche, ogni tentativo di allargare i confini dell'interazione è fallito più o meno miseramente. Secondo me, la cosa ha due spiegazioni. La prima è che le console hanno una parentela molto più stretta con gli arcade, sia come hardware, sia come generi, e la competizione in una sala giochi si vince anche attirando l'attenzione con controller stravaganti – chiunque l'abbia visto, si ricorda *R360* (**www.segaarcade.com/archive/r360.asp**), il simulatore di volo che faceva davvero capovolgere il pilota! Oltre a questa parentela e alle sue conseguenze, c'è anche una ragione economica: chi ha speso 200 euro per una console che serve solo a giocare, non fatica a spenderne 50 per un controller extra; chi ne ha spesi duemila per un PC, troverà più difficile giustificare ulteriori esborsi che, magari, servono per un singolo gioco. Detto questo, ti confesso che non userei mai un elettro-stimolatore, in generale – ma soprattutto non lo userei collegato a un computer: e se poi crasha?

ANCORA SUI VOTI IMPROPRI

Non so se dipende esclusivamente dall'età (ormai vi seguo da molti anni), ma noto, negli ultimi mesi, una crescente generalizzazione nel trattare alcuni argomenti, soprattutto nella risposta alle lettere.
Recentemente, la mia attenzione è stata attirata dalla risposta di Paolo Dente, sul numero di dicembre, al lettore Giovanni Romagnoli. Quest'ultimo, nello specifico, vi faceva notare una certa incongruenza sulla linea che, sino poco tempo fa, avevate intrapreso nella votazione dei giochi.
Premetto che a me non importa assolutamente nulla il voto che viene indicato dalla vostra redazione, preferisco farmi un'idea sulla qualità del titolo dalla lettura della recensione. Tuttavia, pare anche a me di scorgere un'incoerenza, quando il sig. Dente motiva la sua ferma convinzione nella votazione espressa.
Riporto le parole testuali: «In conclusione, la ragione per cui ho dato (e darei ancora) 10 alla grafica di *Doom 3* è proprio questa: all'interno della premessa di base del gioco, non c'è nulla di davvero migliorabile. Sicuramente avrebbero potuto sviluppare un prodotto diverso e "più moderno" e, forse, hanno sbagliato a non farlo, ma ciò che hanno realizzato è precisamente quanto avevano dichiarato di voler fare.»
Ma che cosa significa? Che adesso il voto non è un parametro di misura ideale, ma va letto all'interno dello scopo o dell'idea degli sviluppatori? Cioè, si sta parlando di un voto proporzionale alle capacità o agli scopi della casa produttrice?
Se è questo il metro di giudizio, fatemelo sapere, perché allora la Moratti deve essere informata. Ogni studente si meriterebbe un bel 10, se il voto andasse in proporzione alle proprie capacità!
Distinti saluti e grazie,

Luca

Caro Luca, purtroppo non sono riuscita ad avere in tempo una risposta da Paolo Dente, ma credo di poter sopperire io. Reputo, infatti, che ci sia stato un fraintendimento: a me non pare che Paolo parli di rapportare il voto alle capacità degli sviluppatori, bensì di rapportarlo agli scopi e all'efficacia con cui sono stati raggiunti – ed è una posizione che trovo condivisibile.
In effetti, se un gioco è ambientato in una miniera, non avrebbe molto senso lamentarsi della mancanza di spazi aperti, mentre lo stesso design sarebbe assolutamente criticabile in un

dal Forum di gamesradar.it

TERREMOTO, ATTO QUARTO

Vediamo un po' cosa si dice di *Quake 4* sul Forum. L'occasione per trattare l'argomento ce la fornisce Shock85 con il **Thread** "Demo di *Quake 4*":
Ho appena finito di provare il demo "involontario" e devo dire che tutte le opinioni, comprese quelle del recensore del gioco che lo vedevano uguale a *Doom 3*, sono vere. L'unica differenza rispetto al fratello *Doom 3* è rappresentata dalle armi... Bellissima la spara chiodi! Voi come lo trovate? A giudicare dalle reazioni diciamo che, in generale, il gioco è apprezzato.
Prendiamo quella di Venator a mo' di riassunto della situazione:
Mi è piaciuto più di quel capolavoro che è, comunque, *Doom 3*. È più veloce, più vario e più divertente. Interessante anche il fatto che, per la maggior parte del gioco, saremo affiancati da altri marine, che ci aiuteranno nelle battaglie. L'unica cosa che un po' mi ha deluso sono le sezioni in cui si guidano i veicoli.

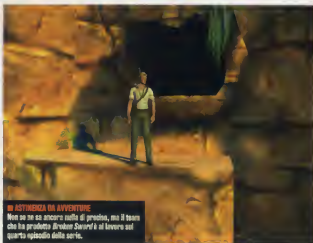
dal Forum di gamesradar.it

LA CONFIGURAZIONE GIUSTA

Nel **Canale** "Hardware", all'interno di "Mondo Computer", il dubbioso kondalord ha lanciato la discussione "Aiuto ATI o NVIDIA", in cui afferma di essere: Disperato! Non so se comprarmi una scheda video 6600 PCIe da 512 MB più scheda madre NFORCE, oppure una X700 da 512 MB PCIe più scheda madre con chipset ATI. Oppure, cosa ne dite se faccio un mix? Aiutatemi, vi prego. Subito pronti i ragguagli di aguex: Intanto, lascia stare i modelli da 512 MB per le schede video. Quelle da 128 MB costano meno e hanno prestazioni identiche, se non superiori. I 512 MB sono uno specchietto per le allodole. Detto questo, fra quelle due schede forse è meglio la X700, ma ti consiglio di spendere poco di più e prendere la 6600GT o la X800GT. Quanto alla scheda madre, cerberus scrive che: La scelta è d'obbligo: ASUS con chipset NForce4.

"Giocare a *Call of Duty* è un'esperienza che aiuta a comprendere perché dobbiamo rispettare il Passato"

da Pacifismo dagli FPS bellici – Fabio



ASTINENZA DA AVVENTURE
Non se ne sa ancora nulla di preciso, ma il team che ha prodotto *Broken Sword* è al lavoro sul quarto episodio della serie.

titolo ambientato su un'isola tropicale. Nessuno si lamenterebbe perché in un film comico non ci sono effetti speciali, oppure perché un dramma psicologico non ha abbastanza scene di folla. Sembra anche me ragionevole, quindi, dire che anche la grafica di un gioco deve essere rapportata al contesto, non alla concorrenza – anche perché, ne converrai, la grafica di *Doom 3* è comunque notevole.
Se poi personalmente avrei mai potuto dargli 10, è un altro discorso...

GIUDIZI PARZIALI E VOTO FINALE

Ciao Nemesis,
vi faccio i complimenti per la nuova veste grafica. Lo so, arrivo con mesi di ritardo, ma ho cominciato ad apprezzarla solo da poco. Devo dire che è bella, funzionale ma, soprattutto, ha ringiovanito lo styling della rivista. Ciò che ho apprezzato di più è stata la decisione di aggiungere due parametri di giudizio per le recensioni. Parlando con altri lettori di GMC, spesso, è capitato di sentirmi chiedere se reputavo corretti i giudizi delle prove; addirittura, qualcuno insinuava che i voti fossero di parte. Naturalmente, ho difeso a spada tratta la rivista che ritengo migliore in questo campo, anche perché non è l'unica che ho letto da quando mi sono appassionato al mondo dei videogame. Devo dire, però – purtroppo c'è sempre un però – che leggendo la recensione e poi i vari parametri del giudizio finale di *Call of Duty 2* sono rimasto perplesso. Dalla prova si capisce che il 9 è meritato senza alcun dubbio, ma per chi dà maggior peso ai parametri, il voto sembrerà eccessivo.
Siccome so che è inutile chiederti di eliminare i giudizi, spero che questa lettera spinga i lettori di GMC a "ignorare" questi ultimi.

black dog

Ho la netta impressione che questo argomento sia già stato trattato più volte... In ogni caso, la questione è semplicissima: il voto finale non è una media dei giudizi analitici. Talvolta, nei giochi come nella vita, il totale è maggiore della somma delle parti, in altri casi è inferiore, e l'aggiunta di due nuovi "votini" non ha cambiato nulla.
Quindi, mi associo al tuo invito a ignorare i voti e i votini, se questo porta a perdere di vista la parte principale, ovvero quella espressa nel testo della recensione.

ASTINENZA DA AVVENTURE

Cara Nemesis,
mi chiamo Marco, ho 22 anni e sono un fedele lettore della vostra super rivista! Oltre a "divorare" i vostri articoli, sono anche un accanito giocatore e i miei interessi videoludici spaziano attraverso tutti i generi, dagli FPS (soprattutto quelli storici), ai gestionali, ai GdR. Purtroppo, la mia vera passione sono le avventure grafiche. Scrivo "purtroppo", perché il mercato non ne offre più di decenti. Non che siano male quelle attualmente presenti, vedi per esempio *Runaway, A Road Adventure*, ma capirai che per uno cresciuto a pane e *Monkey Island* (quarto capitolo a parte!), *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* e il mitico *The Dig*, la proposta contemporanea è davvero scarsa.
Ho impiegato poco più di un week-end per finire *Runaway*! Dove sono scomparsi gli enigmi che ti facevano scervellare? Ricordo che potevo passare anche dei mesi prima di finire un gioco e, per quanto fosse magari frustrante alle

dal Forum di gamesradar.it

DURA LA VITA DEL FUORILEGGE

In questo periodo sembra andare di moda il ripescaggio di titoli storici. Per esempio, *Mafia* viene preso in considerazione da Svishmell, che in "*Mafia*: sbalzo di difficoltà pauroso..." dice: Da un mesetto sto portando avanti *Mafia*, che avevo voglia di giocare da molto, ma che non avevo mai installato. Sono arrivato senza problemi a metà gioco circa, ma qui la difficoltà si alza di colpo. La missione con Bill nel parcheggio l'ho completata dopo 15 o 20 tentativi. L'inseguimento successivo, dopo 5 o 10. Ora sono al quinto o sesto esperimento per la sparatoria nel bar. Va bene che non sono un fenomeno con i videogiochi, ma se mi dite che la restante metà della trama la devo portare avanti a suon trial & error, me lo levo subito di torno! No dai, tieni duro, ne vale la pena. Senti anche cosa dice Botolo: Comprati sempre munizioni per Thompson, Colt e fucile, e nelle sparatorie vai avanti stando accucciato. Spara raffiche brevi e ben mirate, insomma applica le regole base di ogni sparatutto che si rispetti.

IN BREVE

amici giocavamo su un server italiano gratuito e non ufficiale di *WoW*, dove abbiamo incontrato altre persone e formato una gilda di circa 70 membri. Ci siamo innamorati tanto di *World of Warcraft*, da andare tutti sui server ufficiali di Blizzard e da creare una nuova gilda, divertendoci più di prima. Quindi, i server non ufficiali possono davvero servire come dei "demo" per i giochi online, che poi esprimono tutta la loro bellezza nei server ufficiali. Spero, quindi, che gli shard non vengano più criticati così duramente, ma rivalutati perché sono in grado di dare un assaggio di quello che è il vero gioco... Ti ringrazio per l'attenzione e un grosso saluto alla redazione!

-=BeH=- Artius... o, se preferisci, **Daniele**

Daniele, sono contenta che la vostra gilda si sia trasferita e "ufficializzata", e sono certa che, ogni tanto, sia successo anche ad altri. Tuttavia, ti ricordo che esiste già una versione "demo" di quasi tutti i MMORPG, ed è il gioco stesso, quando offre un mese di prova (e magari consente anche di scaricare gratuitamente il client).

Carissima Nemesis,
sul Forum di GamesRadar ci siamo chiesti come sia la faccia di Kevorkian. Alcuni pensano addirittura che tu abbia un doppio lato, quello di Nemesis e quello di Kevorkian, ma personalmente non ci credo. Ti preghiamo, dunque, di mostrarci la sua foto.
Il vostro lettore dipendente

Mik90, per gli amici **The Nightmare** (in Ogame)

PS: Se non ci fai vedere la foto abbiamo già organizzato uno sciopero di massa e non compreremo più GMC.

Mik90, che io sappia, l'unica ragione per cui non c'è la foto di Kevorkian sulla rivista è che è piuttosto celebre nel suo campo (con un altro nome, ovviamente) e, per ragioni sue, non vuole che si sappia che scrive anche per noi.
Adesso, probabilmente, mi ucciderà anche solo perché ho rivelato queste "informazioni" – ma ti assicuro che è un destino preferibile all'essere scambiata per quel coso!

dal Forum di gamesradar.it

IN GITA SULL'ISOLA DEL TESCHIO

Uno dei giochi importanti della stagione invernale è il titolo di Ubisoft di cui si parla in "*Peter Jackson's King Kong*: le vostre impressioni". Pier P@ZZO!!! chiede semplicemente: Com'è? e subito trova risposte nelle parole di SNAKE fan88: Ce l'ho per PS2, mi piace molto. Devo dire che mi ha sorpreso per quanto è curato. Te lo consiglio anche perché ci sono i dinosauri. Di opinione diametralmente opposta è, invece, TrinityOnline: Per me, all'inizio è una gran noia: devi solo infilzare dei mostriciattoli con dei bastoni appuntiti, di munizioni ce ne sono pochissime! Negativo è anche il parere di PCfan: È il solito titolo che ha una grafica da urlo, ma non ci può giocare nessuno, visti i requisiti minimi da PC della NASA. Insomma, questo scimmione non funziona del tutto, infatti, anche su GMC, come sottolineato da ====>Vxl<====: Non ha preso molto, 7.

dal Forum di gamesradar.it

PARAGONE (FORSE) IMPOSSIBILE

Freelacks ci comunica che "Sta preferendo *H&D 2* a *Call of Duty 2*": Ciao a tutti, qualcuno la pensa come me? *H&D 2*, oltre a essere bello sotto tutti i punti di vista, è anche difficile. *COD 2*, invece, l'ho finito in due serate. Ok, ma come dice ike.nus, i due giochi: Sono troppo diversi per essere realmente comparati. *COD 2* è sulla scia della nuova generazione, il che significa maggiore attenzione ai particolari, ma minore longevità (sono due cose legate), mentre *H&D 2* è strategico e richiede, quindi, un approccio meno da Rambo. Contro il paragone si schiera anche IVANmp, il quale, tuttavia, giunge a una conclusione diversa: Non si possono proprio paragonare, ma direi comunque di no, mi dispiace, *COD 2* è meglio! Infine, di tutt'altro avviso è RA!KIKKO: Sono dello stesso genere (...), ma *H&D 2* costa 40 euro meno di *COD 2* e dura mille volte di più.

volte, il terminare l'avventura dava una soddisfazione enorme. L'ultima degna di nota è stata *Grim Fandango*, ormai di 7 anni orsono!
Tu che sicuramente sei più informata di chiunque altro, sai dirmi se, prima o poi, questo settore sarà rivalutato? Ho anche ipotizzato che la fascia interessata sia troppo ristretta e che ai programmatori non vada troppo di spremersi le meningi per un gioco che sicuramente non venderà mai quanto *Half-Life 2* e compagni! Mi auguro che ci sia un futuro per noi fan di enigmi e storie dalla trama avvincente e contorta.
Un piratesco salutone a te e a tutta la redazione. Siete grandi.

Marco

Marco, il tema delle avventure grafiche sembra essere di particolare interesse, di questi tempi – anzi, se fossi una sviluppatrice e leggessi GMC, inizierei subito a produrne una, vista la quantità di lettere in merito che abbiamo pubblicato! Qualcosa mi dice, comunque, che potrebbero esserci margini interessanti per il futuro. Anche se non mi pare proprio che le grandi case abbiano intenzione di ritornare sui propri passi (per quanto ci siano in cantiere progetti quali un nuovo *Broken Sword* e un *Sam & Max* a episodi, che non fanno certo male), credo che quelle "piccole" si siano accorte che le avventure hanno dei grossi vantaggi. Per esempio, il fatto che non servano motori grafici di ultima generazione per realizzare un'avventura anche godibilissima è certamente un vantaggio per lo sviluppatore, che può spendere meno e competere comunque. Ovviamente, non è detto che ciò porterà alla nascita del nuovo Tim Schafer (il quale, fra parentesi, sta lavorando a un nuovo, misteriosissimo gioco dopo il fenomenale *Psychonauts* – chissà se sarà un'avventura!), però potrebbe essere sufficiente a soddisfare le brame degli avventurofili, no?

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Ale79
C. Zakalwe
Francesco Scialpi
KerberoS
Khain
Luigi
Markox
Monamipower
Shinu
WhiteDragon



OOPS! Il problema di "AI DISABLED" in *Half-Life 2* è uno di quelli per cui non abbiamo proprio modo di aiutarvi!

> **"Mi auguro che ci sia un futuro per noi fan di enigmi e storie dalla trama avvincente e contorta!"**
>
> da Astinenza da avventure – Marco

AGGIUNGI UN POSTO IN REDAZIONE

Carissima Nemesis,
mi chiamo Enrico, ho 16 anni e vivo a Vercelli. Sto frequentando i tre anni di informatica gestionale (in sintesi ragioneria-programmatori) e sono un giocatore incallito di videogame. Voglio domandarti se è ipotizzabile che tra due o tre anni io riesca a trovare un posto di lavoro da voi. Attendo con ansia una tua risposta (magari pubblicata sul prossimo numero di GMC, per coloro che fossero interessati quanto me). Grazie mille e scusa per gli errori di grammatica, se ne ho fatti. Ciao.

Enrico

Carissimo Enrico, rispondo volentieri alla tua mail e mi rivolgo a tutti gli altri che, regolarmente, mi chiedono come si possa entrare nella gioiosa e solo leggermente disfunzionale famiglia di GMC. Fermo restando che le pagine della rivista sono limitate e che, quindi, è impossibile che la redazione annoveri trecento elementi, la prima cosa da fare è mandarci i vostri scritti – se non abbiamo niente di vostro da leggere, non possiamo certamente sapere quanto valete, no?
Volendo, anche solo una normalissima lettera per le mie pagine può essere sufficiente (e almeno in un caso lo è stata) – purché sia scritta bene e con attenzione. Chi scrive senza preoccuparsi della grammatica e usando le "k" come se stesse scrivendo un SMS, non parte avvantaggiato, lasciate che ve lo dica.
Oltre a questo, l'unico altro requisito è la passione; tanta passione per i giochi. Non serve una conoscenza enciclopedica, né è necessario citare i classici a ogni piè sospinto, ma chi desidera lavorare con noi deve assolutamente amare i giochi. Altrimenti, è tempo perso, per voi e per noi.

OOPS!

Ave, o somma Nemesis,
ultimamente sto giocando a *Half-Life 2* – o meglio, ci provo.
Sì, perché quando carico una partita mi appare una scritta (permanente) che dice: "A.I. DISABLED". Quando incontro un mostro o un personaggio della trama, questi non fanno niente e stanno immobili come statue di cera e non posso andare avanti.
Ti prego, aiutami!

Rauko

Rauko, la soluzione al tuo problema è semplicissima: compera il titolo originale, invece di giocare con una copia pirata – visto che sono solo queste ultime a esibire il bizzarro comportamento da te riportato.
Ne approfitto per invitare i furbetti che mi chiedono soccorso per copiare giochi, trovare numeri di serie, crack e quant'altro, a non farlo più. Non ho la minima intenzione di aiutare chicchessia a intraprendere una carriera nella pirateria e quel genere di mail mi innervosisce solamente.
A buon intenditore...





Che siate suoi amici o meno, dovete chiamarlo dottore, questa è una delle regole per andare d'accordo con [GMC]Kevorkian, il nostro esperto del fenomeno multiplayer. Per mettervi in contatto con l'aspirante dominatore dell'universo, l'indirizzo è:
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Online con [GMC]KEVORKIAN

LA RICETTA DEL DOTTORE

Balzando tra un server di *Quake 4* e l'altro, ho avuto finalmente modo di provare *Civilization IV* e devo dire che il buon vecchio Sid non delude. Quello che non sono ancora riuscito a fare, però, è provare a giocarci in multiplayer.
La ragione fondamentale è che sono quello che i più autorevoli esperti di ippica definiscono "un brocco" – evidentemente, nel mio cervello manca la porzione che si dovrebbe occupare di pensare a quello che succederà tra dieci minuti. Quindi, magari vedo Napoleone che ammassa seicento soldati al confine e mi dico "ecco, devo costruire un teatro". E dopo dieci secondi, scopro che non era quella la priorità.
Tutto questo serve solo per introdurre la Domandona: che ne pensate degli strategici in multiplayer? Riuscite a giocare sia a quelli, sia agli FPS, oppure siete come me? Aspetto risposte a gmc.kevorkian@futureitaly.it, come sempre.

Ciao Kevo,
mi presento: sono MiniTe. Ebbene sì, sarò il tuo erede e, un giorno, ti spodesterò! Parlando di cose serie, ho 14 anni e, in virtù del nuovo abbonamento flat, da poco mi diletto nel giocare online – indovina con cosa? No, non è *Quake 4*, né *Q3 Arena*... Secondo te, riuscirò mai a diventare qualcuno come non-te? Cioè, potrò mai ambire a essere un giocatore a livello internazionale e non un semplice pivello come te, che si nasconde dietro le pagine di una delle riviste più lette d'Italia?
Saluti,

Kevorkino

PS: Ricorda sempre che, prima o poi, sarò io l'imperatore del Mondo! Muahahaha!

Wow, credo che questa abbia vinto il premio come Mail Più Farneticante Di Tutti I Tempi! Più che altro per il fatto che qualcuno che gioca, evidentemente, a *CounterStrike* possa aspirare a diventare un professionista.
Mio piccolo (e assolutamente improbabile) erede, di questi tempi è praticamente impossibile tirare una monetina in una folla senza colpire un giocatore di *CS*. Credo anzi che, a causa di bizzarri avvolgimenti spaziotemporali, ci siano più giocatori di *CS* del numero di giocatori totali al mondo. Questo significa che dovresti superare la concorrenza di circa il novanta per cento della popolazione mondiale – e ciò impone che tu abbia iniziato ad allenarti attorno ai cinque anni. In bocca al lupo comunque, eh?
Ah, a proposito di tutta la faccenda "spodestamento": scordatelo. Essere Imperatore del Mondo è il MIO hobby, e non sarà certo un pischelletto qualsiasi a privarmene.

Kevo,
non sai se esiste qualche sito presso cui visionare i replay delle partite online di *Starcraft* e di *Warcraft III*? Ti ringrazio anticipatamente per l'attenzione e ti auguro di conquistare, riga dopo riga, almeno le dieci pagine che ti spettano sulla rivista

B'rrsorij

Non ci provo nemmeno a riscrivere il tuo nome, ti saluto con un onesto, genuino "Ciao" e passo subito a risponderti.
Dunque, se per "visionare" intendi quello che intendo io, ovvero "vedere i replay in una finestrella del browser", la risposta è no, almeno per quanto ne sappia. Temo, anzi, che fare qualcosa del genere richiederebbe un applet Java o qualcosa di simile in grado di riprodurli, e ciò mi suona di A) estremamente complesso; B) probabilmente sgradito a Blizzard per ragioni di copyright, tecnologia, eccetera.
Se, al contrario, intendi "siti dai quali scaricare replay di partite", allora la risposta è nettamente più positiva. Starcraft Legacy (**www.sclegacy.com**), per esempio, ne ha parecchi di *Starcraft*, anche degli ultimi World Cyber Games, mentre per *Warcraft III* direi che Replayers (**www.replayers.com**) è una fonte più che soddisfacente.
Sicuramente, ci saranno molti altri siti dedicati alla faccenda, ma questi due mi sembrano adeguatamente rappresentativi.

Caro Kevorkian,
perché nella tua posta non parli mai dei MMORPG alternativi? Non intendo quelli gratuiti o i server non ufficiali, ma proprio quei giochi online che non hanno nulla a che fare con Elfi, spade magiche o astronavi da guerra.
Per esempio, dopo aver giocato a *The Sims Online*, adesso sono molto incuriosito da *Project Entropia*, che ho sentito menzionare, ma che praticamente non conosco per nulla: cos'è? Come funziona? Cosa vuole dire "economia virtuale"?
Oltre a quello, ce ne sono molti altri che sembrano interessantissimi e di cui, al massimo, ho letto un vago accenno (per esempio, *A Tale In The Desert*, o *Second Life*) – la mia domanda è sempre la stessa: perché li trascuri?

LockJaw

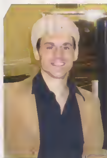
Ah no, caro LockJaw, non sono io a trascurarli: siete voi! La tua è la prima mail che abbia mai ricevuto a proposito di


Project Entropia offre anche qualche forma di intrattenimento più simile a quella dei MMORPG standard.

questo tipo di giochi, e sono ben felice di rispondere, almeno per quanto possa esserlo parlando di qualcosa in cui non esiste Instagib.
Replicare in modo completo richiederebbe varie pagine, quindi devi accontentarti: i titoli che menzioni hanno tutti la particolarità di essere principalmente basati sui contenuti creati dai partecipanti (chiamarli giocatori mi sembra eccessivo), e di essere più improntati all'interazione con gli altri, che non con il mondo esterno. Il risultato è un'esperienza che, per quanto mi riguarda, è molto più simile a una chat che a un gioco.
Il vantaggio è che, oltre a chiacchierare con gli altri, sei comunque in grado di interagire con il mondo in molteplici modi – c'è chi costruisce oggetti e poi li vende (per soldi veri), c'è chi intrattiene il pubblico in maniere che, nella realtà, non sarebbero nemmeno attuabili, e via dicendo.
Il risultato, mi dicono, può davvero creare dipendenza, soprattutto se sei portato a un certo tipo di creatività o hai passioni che ti sarebbe difficile esercitare nella vita reale.
Comunque, invece di sentire quanto ho da dire (non sono un membro attivo di nessuna di queste comunità), credo che la cosa migliore sia scaricare il client e farci un giro: tutti e tre i giochi da te citati danno modo di essere provati gratuitamente, quindi non vedo controindicazioni. Ecco i link (anche per gli altri lettori):
www.projectentropia.com
www.ataleinthedesert.com
http://secondlife.com



L'angolo di MBF



Matteo "MBF" Bittanti è il "filosofo" di GMC e cura la rubrica dei Titoli di Coda. In questo spazio, MBF risponde alle missive dei lettori sugli scottanti temi trattati. Se volete dire la vostra, l'indirizzo è:

matteo.bittanti@futureitaly.it

Salve Matteo,
Le scrivo in merito alla questione riguardante il sesso nei videogiochi, già affrontata su GMC 106-109. Mi pare di capire che si parli di sesso esplicito, visto che, per quanto riguarda la presenza di eroine "desnude" o tematiche amorose alla *Max Payne*, direi che l'offerta non manca. A mio avviso, il vero problema è un altro. Ovvero: "Il pubblico interessato ai videogame erotici cosa cerca, veramente?". Chi ne è affascinato a cosa vorrebbe giocare? Se si tratta di organizzare una casa di piacere (più o meno elegante) alla maniera di *Playboy: The Mansion*, direi che l'ambito è quello dei gestionali. O si tratta di titoli che coinvolgano una relazione del tipo "dating game" giapponese? Forse, basterebbe volgersi alla terra del Sol Levante e aspettare una traduzione/adattamento. Inoltre, ci sono prodotti come *Singles*, centrati sul tema delle relazioni personali, che hanno ottenuto buoni risultati. Si tratta di vedere il classico rotolamento tra le lenzuola? Vogliamo il voyeurismo videoludico? Dire che il sesso sia stato sdoganato meno della violenza è troppo facile. Nessuno può negare il fatto che si sia circondati dal sesso più o meno esplicito. Non ci sono pubblicità, programma TV, film, libro, rivista, fumetto o altro che non veicolino contenuti sessualmente espliciti.La componente emotiva è del tutto secondaria: non credo che chi è alla ricerca di videogiochi esplicitamente sessuali sia interessato ai sentimenti, se teniamo conto del fatto che amore e sesso non vanno sempre di pari passo. Mi auguro che nessun videogiocatore vada cercando nel videogioco quello che affettivamente non trova nella realtà. In merito ai sentimenti, non penso sia così difficile per i videogiochi riuscire a suscitarli, visti gli ottimi risultati raggiunti dagli altri mezzi di comunicazione. Resta il fatto che con la parola (i libri) e il cinema ormai abbiamo una confidenza piena, "confidenza" che forse non è ancora stata del tutto raggiunta con il videogioco, giacché non si tratta di un linguaggio universalmente apprezzato. C'è dell'altro? Ripeto, secondo me si fa un po' di confusione nel definire il sesso esplicito nei videogiochi e se ne fa altrettanta quando si tratta di definire la nozione di sesso in quanto tale. Non va dimenticato che il sesso resta un tabù socioculturale. È indubbio che le grandi case di videogiochi manifestino una certa reticenza a trattare il tema, ma dietro il loro perbenismo ritengo ci siano esigenze commerciali. Mosè Viero concludeva la sua lettera affermando: "La difficoltà è sempre la stessa: la maggior parte dei videogiocatori e della critica videoludica è costituita da persone estremamente immature, e per questo piene di tabù e di paranoie". Tale affermazione è offensiva nei confronti della "maggior parte dei videogiocatori" cui, semplicemente, non interessa quel tipo di videogiochi. I gusti sono gusti, specie in materia di svaghi. Personalmente non giocherei a un videogioco a sfondo esplicitamente sessuale, non perché lo condanni, ma perché non mi interesserebbero le dinamiche proposte. In fondo, se un prodotto simile fosse esposto sugli scaffali, basterebbe solo non comperarlo.



Le skin erotiche di *World of Warcraft* sono in costante aumento (immagine tratta da http://wowskins.mmorgy.com/wowpics.htm).

FILOSOFIA SPICCIOLA

"Qual è la differenza tra l'identificazione del giocatore in un avatar rispetto a un veicolo, per esempio, una vettura?", si domanda **Luca Castiglioni (lucacastiglioni@fastwebnet.it)**, che prosegue: "Nel cinema si usa la soggettiva, spesso in maniera angosciante. È una sorta di limitazione per lo spettatore, che non può essere al di sopra del personaggio, ma è quasi schiavizzato, costretto a "vedere come" quindi a "vedere meno". D'altro canto, vedere il personaggio significa anche immedesimarsi, ammirarlo, amarlo, soffrire e gioire con lui. Penso a *Metal Gear* dove è inevitabile dover vedere Snake, altrimenti Snake non esisterebbe. Del resto, si tratta di un gioco molto cinematografico. Penso, poi, a *Silent Hill* 4. Nella casa maledetta viene usata solo la soggettiva... terribile, mette un'apprensione tremenda non riuscire a guardare le spalle del proprio simulacro... Poi la porta chiusa, i buchi nei muri: semplicemente geniale! Ma è giusto considerare un'auto alla stregua di un personaggio? O, perlomeno, un personaggio mancato, a metà? In alcuni titoli di corsa, trovo impensabile giocare con una visuale esterna: provo una sensazione di impotenza nel vedere quell'oggetto in mezzo alla visuale, ingombrante.
In altri titoli, come *Burnout*, credo che potrei dare di stomaco giocando con la visuale interna: è tutto troppo veloce, devo smorzare scaricando la tensione sul simulacro. E poi che gusto c'è a sbattere di faccia contro il traffico, preferisco lasciare schiantare il mio simulacro."
Cosa ne pensano i lettori di GMC dei diversi gradi di "immersione" nei videogiochi? Prima persona, terza persona oppure qualcosa di simile a quanto offerto da *The Sims 2*? Attendiamo le vostre risposte.

Ma il sesso è una materia che coinvolge molti più aspetti, che non possono essere limitati a una contrapposizione sul modello "accettiamo o rifiutiamo la pornografia". Ci sono prese di posizione personali, motivate da un bagaglio culturale, storico e religioso, tutt'altro che facili da gestire, ma che bisogna comunque rispettare. Occorre evitare di dare giudizi affrettati e sancire facili condanne.

Ayana Sato

Oltre ai videogame esplicitamente pornografici – uno dei più recenti è *MMOrgy* (**www.mmorgy.com**), il primo Massively Multiplayer Online Erotic Game – va diffondendosi la pratica di trasformare titoli convenzionali in veri e propri simulatori a luci rosse. Si pensi al successo di *World of pOrncroft* (**http://wowskins.mmorgy.com/wowpics.htm**), forum creati appositamente per lo scambio di skin osé. Lo stesso vale per la proliferazione di machinima hard di *The Sims 2* e *The Movies*, filmati erotici creati usando i tool dei rispettivi videogame. Trattandosi di opere prodotte dai fan e distribuite liberamente su Internet, il controllo da parte delle software house è assai limitato. Case indipendenti, inoltre, stanno sviluppando videogiochi erotici che si rivolgono esclusivamente a un pubblico maggiorenne. Gli esempi non mancano: *Rapture Online* (**www.blackloveinteractive.com**, Black Love interactive), *Spend the Night* (**www.spendthenight.com**, Republik Games), *Heavenly Bodies* (**www.nesteggstudios.com**, Nest Egg Studios), *3Feel* (**http://cafe.daum.net/3feelonline**, CM-NET). Una cosa è certa: l'offerta di materiale ludo-pornografico è in crescita vertiginosa, segno che la domanda è presente. Quello che ancora manca è un modo adeguato per affrontare il tema, come dimostrano le numerose lettere pervenute in questi mesi.

GIOCHI COMPUTER

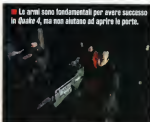
B&R botta & risposta



Siete bloccati in un gioco? L'enigma di un'avventura sembra senza soluzione? Questo è pane per i denti del nostro Skulz! Inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

LA PAROLA A SKULZ

Dopo anni di onorato servizio... non ho alcuna intenzione di abbandonarvi ai vostri problemi. Anzi, mi impegnerò ogni mese di più per toglervi dai pasticci. Un consiglio di comodo, però, ve lo do comunque: mentre scrivete al Botta & Risposta, date anche un'occhiata alle soluzioni sul nostro CD e DVD demo. Aiuta. Aiuta a iosa!



Le armi sono fondamentali per avere successo in *Quake 4*, ma non aiutano ad aprire le porte.

QUAKE 4

B Ciao Skulz,
mi chiamo Grazia e ho 12 anni (non te ne importa niente, lo so, ma almeno mi presento). Sto giocando a *Quake 4* e sono arrivata al punto in cui devo distruggere il cannone antiaereo degli Strogg. Sono all'aperto, precisamente appena dopo che mi hanno dato il lanciagranate. Il comandante mi ordina di trovare un modo per aprire una porta...
Mi spiegheresti come fare? Grazie in anticipo.

Grazia

R Ciao cara, non è che non me (ce) ne importa nulla! Anzi, fa proprio piacere sapere che una giovincella come te si diverte un mondo a sparare in soggettiva. Magari sei anche più brava dei tuoi colleghi maschietti... In ogni caso, aiutarti è un onore, oltre che una faccenda abbastanza semplice. Devi arrampicarti sulle casse e saltare sulle sporgenze, fino a raggiungere il tetto. Prosegui verso destra e calati nel punto da cui è sbucato il mostro venuto ad accoglierti. Qui troverai un po' di "salute" e il pannello di controllo della porta che tanto ti sta facendo dannare.

THIEF: DEADLY SHADOWS

B Carissimo Skulz,
sono bloccato con *Thief: Deadly Shadows*. Ho letto la vostra soluzione, ma sono al quinto giorno e non riesco a salire sulle tubature per raggiungere il Glifo ed entrare nella Torre dell'Orologio. Si parla di guanti, ma non mi sembra di averne. Dove li devo cercare? Aiutami a superare l'intoppo, grazie.

Alessandro

R Ciao Alessandro, i guanti da arrampicata che stai cercando non sono disponibili gratuitamente nel gioco. Vanno acquistati nel negozio che si trova nella zona del porto, alla fine del vicolo meridionale.

BLOOD OMEN 2

B Caro Skulz,
ho già inviato due richieste per superare il punto del gioco in cui sono rimasto bloccato. Sono fermo alla fine del secondo capitolo, La Tana, in cui Kain, dopo essere sceso nei sotterranei, si trova nella stanza con la scala che conduce all'uscita. Purtroppo, c'è un gas mortale che gli impedisce di proseguire.

Nicolò

R Ciao Nicolò, premesso che il punto in cui ti trovi è tutto un susseguirsi di leve da azionare e porte attraverso cui passare, cerchiamo comunque di trovare un percorso vincente. Dunque, da quello che mi scrivi dovresti già aver aperto la porta che conduce alla scaletta subito sulla destra, che a sua volta ti consente di salire fino a due interruttori. Azionali entrambi e passa attraverso la porticina a sinistra. Qui devi agire sulla leva che si trova sulla porta opposta a quella da cui sei entrato, tornare indietro e azionare l'interruttore centrale per disattivare il gas (vapore) nei pressi della scala. Ora sbrigati a superare la porta sulla destra (è controllata da un meccanismo a tempo) e sali fino in cima per trovare l'interruttore che risolve per sempre il problema del vapore.

PRINCE OF PERSIA: SPIRITO GUERRIERO

B Ciao Skulz,
supero da sempre le avversità dei videogiochi con le mie forze e senza trucchi, ma stavolta ho proprio

Linea diretta

R "Invincibile Skulz, vorrei dare una mano a **kenobi-2**, che è rimasto bloccato in *Jedi Knight II: Jedi Outcast*." Spara **Mic_Dragonsword**, sei il primo a pronunciarsi in merito alla questione. "Per proseguire, devi andare nella struttura in cui si trova un generatore di scudi. Guardando quest'ultimo, prosegui verso la porta a destra e individua le due sbarre lucenti, sotto le quali noterai un tubo estensibile. Quando si allunga, salici sopra, chinati e prosegui." Grazie amico per il tuo prezioso aiuto. Torna a farci visita quando hai altre soluzioni da spifferare.

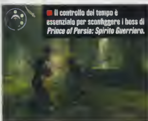
R "Ciao magnifico e onnipotente Skulz!" Ecco, ci risiamo con i riferimenti divini... "Mi chiamo **fork** e voglio rispondere a **Rosario** per il problema con la bomba di *Hitman 2*." Qualcuno ha già detto la sua nei mesi scorsi, ma siamo sempre aperti a nuovi suggerimenti. "Allora Rosario, spero tu abbia un altro salvataggio, perché questo problema ha colpito anche me. Il fatto è che hai premuto il telecomando prima di buttare la bomba e quindi, appena tocca terra, esplode!" Ricapitolando, più che di un aiuto, qui si tratta di un ammonimento. Salvate, gente, salvate.

La parola all'esperto Divine Divinity

D Caro Skulz,
ti ho scritto molte volte e spero che in questo caso mi risponderai. Sto giocando al favoloso *Divine Divinity* e sono arrivato a convocare tutti i membri del consiglio, ma prima della cerimonia vorrei completare altre missioni. Possiedo due degli oggetti con l'iscrizione e mi manca solo la spada per poteri sacrificare e ottenere l'arma sacra. Dove si trova? Inoltre, ho trovato la cinta, l'armatura e l'elmo del drago. Dove sono le restanti parti? Ti scongiuro aiutami.

Paolo

R Ciao, la spada mancante si trova nel dungeon di Iona, nei pressi di un fregio a forma di stella e di uno scheletro appeso alla parete. Devi spegnere la candela posta al centro della stella per aprire la porta che conduce alla saletta segreta, in cui è custodita la preziosa lama. Nel caso fossi già passato dalle parti di Iona, ma non ti fosse venuto in mente di seguire la procedura, sappi che puoi tornarvi passando per il pozzo che si trova nel cimitero. Quanto al sacrificio, per eseguirlo devi scendere per la scaletta nell'angolo nord orientale della cattedrale (dovrebbe essere nascosta tra alcuni alberi) ed evitare assolutamente di toccare le tombe della cripta.
Riguardo gli accessori del drago, dovrebbero mancarti lo scudo, da prendere nell'armeria del castello di Stormfist, e i guanti, che invece sono nascosti in una delle pire funebri della Dark Forest.


Il controllo del tempo è essenziale per sconfiggere i boss di *Prince of Persia: Spirito Guerriero*.

bisogno del tuo aiuto. Sono bloccato nel livello che mi vede impegnato, per la seconda volta, contro l'Imperatrice del Tempo, quello che si svolge nella radura dove, in precedenza, avevo affrontato un grifone gigante. Il problema è assai semplice: non riesco a sconfiggerla! Oltre a essere molto forte nel combattimento corpo a corpo, la perfida possiede anche la capacità di rallentare il tempo, impedendomi di arrivarle vicino per colpirla oppure di allontanarmi. Esiste qualche tecnica o qualche potere che mi convenga usare (trucchi esclusi) per superare questo ostacolo inespugnabile?

Paolo

R Come hai già notato, la Principessa è in possesso dei tuoi stessi poteri di controllo del tempo, quindi ti suggerisco di lasciar perdere gli attacchi speciali del Principe e di concentrarti sulle combo normali. Perché abbiano successo, ti conviene eseguirle mentre provvedi a rallentare il tempo e sempre, dopo due o tre affondi, a tagliare la corda con le classiche capriole. Dopo aver ricevuto qualche colpo, la Principessa inizierà a sollevare dei vortici d'aria, da schivare con repentini movimenti laterali, in attesa che perdano la loro energia e si trasformino in ricariche di sabbia. Proprio quando raccogli la "polvere magica", presta attenzione alla Principessa svenevole e cogli l'attimo per rallentare nuovamente il tempo e infliggerle il colpo di grazia.





SUL CD E SUL DVD
All'interno del CD 3 dedicato ai demo e del DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC, troverete molti altri trucchi e guide complete.
Sul DVD, le soluzioni sono in formato PDF.

Quesiti dal passato Beneath A Steel Sky

D Ciao Skulz,
sono un aficionado della rivista, ti invio un SOS per *Beneoth* o *Steel Sky*! Arrivo al punto morto, ovvero a quello in cui Joey è fuori uso nei pressi della cattedrale. Ho la link-d di Anita, il problema è prendere la chiave e l'olio senza che Potts li sequestri o, comunque, entrare nella cantina dei vini con l'impronta del pollice. Ringrazio te e la redazione tutta per la rivista!

Lu

R Grande Lucas, ammiro il tuo interesse per uno dei titoli più importanti nella storia dei punta e clicca. Dunque, per entrare nella cantina, devi andare nel club St. James e far suonare il juke box. Seleziona la prima canzone e aspetta che il proprietario si alzi per andare a spegnere la musica. Approfitta del momento per recarti al tavolo e prendere il bicchiere con le sue impronte digitali. Poi,vai dal chirurgo estetico e chiedigli di operarti alle mani, in modo da imprimere le impronte appena acquisite sui tuoi polpastrelli. Ultimata la pratica, torna nel club e apri la porta della cantina utilizzando lo scanner di impronte digitali.


In *Blood Omen 2*, c'è chi ha problemi con i vampiri e chi, invece, deve vedersela con il vapore.

R "Onnipotente Skulz," **Sir Daniel Fortesque**, non dico più nulla riguardo gli epiteti. "Accorro in soccorso di **Marco**, che nel numero 110 di GMC chiedeva aiuto per *Half-Life 2*. Se non sbaglio, il lettore si trova nel punto in cui ci sono due nastri che trasportano delle gabbiette. Bisogna soltanto salire su una di queste, stando attenti a quelle che conducono a un letale raggio elettrico." Che, mi permetto di suggerire, andrebbero evitate.

D "Mitico Skulz, sono rimasto bloccato al cancello nero de *Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re*." Spero tu non me ne faccia una colpa, se ti dico che non ci ho giocato e che devo chiedere aiuto agli amici lettori. "Non riesco a far sopravvivere i componenti della compagnia, potresti passarmi dei trucchi? Confido in te." Ecco, appunto, e io confido in voi, chiedendovi, se rispondete a **france92**, di testare i codici prima di inviarmeli, così non gli rifiliamo una fregatura.

D "Ing. Skulz," Grand. Uff. **Mr. White**, mi dica. "Ho trovato un altare in *Arcanum*, al Falcon's Ache, che mi chiede di offrire un Li'tani alla divinità per ottenere la benedizione... Ma cos'è un Li'tani? E dove posso trovarlo? Spero in una risposta che mi permetta di completare, anzi iniziare, il primo circolo di benedizioni. Un saluto e un ringraziamento anticipato." Mi unisco ai saluti e ringraziamenti dedicati, anche questi in anticipo, a tutti i colleghi che diranno la loro sull'argomento.



Ogni mese, GMC offre una ricca selezione dei migliori demo, add on, patch, utility, shareware e video. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona [CD], invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD.

esplora e GIOCA

A cura di Marcello Cirillo

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più eggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Gioco di guida

NEED FOR SPEED MOST WANTED

A tutta velocità, in fuga dalla polizia!

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali su/giù Acceleratore/freno
Frecce direzionali destra/sinistra Volante
C – Cambia posizione telecamera
L – Guarda indietro
T – Passa alla canzone successiva
Spazio – Freno a mano
ALT – NOS
CTRL (dx) Speedbreaker

Le spettacolari corse automobilistiche cui la blasonata saga di *Need for Speed* vi ha abituato negli anni divengono oggi, grazie al nuovo *Most Wanted*, ancora più impegnative e rischiose.
Non saranno solo gli avversari a darvi filo da torcere quando sarete al volante della vostra quattroruote super assettata. Le spericolate evoluzioni su strada attireranno l'attenzione non sempre gradita della polizia, che farà di tutto per mettervi i bastoni tra le ruote, appiopparvi una salata multa e sbattervi al fresco. Lo scopo del gioco, in effetti, è proprio di eludere la legge e diventare il ricercato numero uno tra i criminali che si dilettano con le folli gare clandestine. Lo stile di *Need for Speed Most Wanted* è quello ormai classico degli altri titoli della serie. Come sempre, gli sviluppatori hanno puntato molto più sulla spettacolarità, che non sul realismo della simulazione. Anche i peggiori impatti non comprometteranno la funzionalità della vostra vettura, che rischierà al massimo l'incrinatura del lunotto posteriore.



Un'interessante novità introdotta in *Most Wanted* è lo Speedbreaker, ossia la versione automobilistica del famoso Bullet Time di *Max Payne*. Quando attiverete questa funzione, il tempo rallenterà istantaneamente, dandovi modo di schivare meglio gli ostacoli, di affrontare alla perfezione una curva particolarmente difficile e di pianificare con qualche attimo di tranquillità le vostre azioni. Il peso dell'auto, inoltre, aumenterà, riducendo lo svantaggio in fase di impatto. Ovviamente, il rallentamento durerà solo una manciata di secondi, dopodiché dovrete attendere che l'apposito indicatore si ricarichi.
Il demo vi offre una generosa panoramica del gioco completo e include tanto parti in single player, quanto sfide da affrontare in Rete contro altri piloti in carne e ossa. Nella modalità single player, in particolare, potrete sia cimentarvi in gare su strada in stile classico, sia dedicarvi ad aumentare la vostra "notorietà" tra le forze dell'ordine, forzando posti di blocco e allenandovi a sfuggire alle volanti della polizia per un determinato lasso di tempo, prima di fare in modo di sparire rapidamente dalla circolazione.



Le velocità elevate sono accompagnate da spettacolari effetti speciali.

Casa EA Games
Requisiti Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 1 GB HD, 5cheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\EA GAMES\Need for Speed Most Wanted PC Demo\Uninstall Need for Speed Most Wanted PC Demo** e, quando necessario, confermate la vostra scelta. Qualora non lo aveste già fatto, potrete anche cancellare la cartella **C:\NFSMWDemo**, creata in fase di installazione. Ogni traccia del gioco sarà rimossa dal vostro sistema.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Sparatutto in prima persona

QUAKE 4

Marine di nuovo in guerra contro i temibili Strogg.

NEL CD 3

Frenetica e divertente, per quanto (forse) un po' troppo lineare, approda sui vostri monitor la quarta incarnazione di una serie che ha scritto la storia degli sparatutto in prima persona.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
Mouse – Movimento dello sguardo
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Mirino
Rotella del mouse – Cambia arma
R – Ricarica
F – Attiva/disattiva la torcia

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Questo nuovo capitolo vi mette nei panni del marine Matthew Kane (già visto in *Quake 2*) e vi trasporta nel bel mezzo della guerra che l'umanità sta affrontando contro gli Strogg. Gli scontri non stanno andando come il vostro comando avrebbe sperato e, fin dalle prime battute del gioco, vi troverete assaliti da ondate di temibili nemici.
Il motore grafico impiegato da Raven Software per la realizzazione di questo gioco è lo stesso sviluppato per *Doom 3*. Preparatevi, quindi, ad ambienti spettacolari e meravigliosamente dettagliati, a nemici che vale la pena di ammirare prima di fare il vostro dovere di soldato e a effetti di luce sempre all'altezza della situazione.
Seguendo la tradizione inaugurata da *Quake 3*, non manca una vasta porzione del gioco dedicata alle battaglie in multiplayer. Caotiche e veloci, faranno la gioia di chiunque abbia disposizione una buona connessione a Internet. Lo stile di gioco, come pure le armi e l'aspetto delle mappe, non sono molto cambiati rispetto al glorioso predecessore. Gli appassionati di vecchia data, pertanto, non avranno alcun problema ad ambientarsi nel mondo ridisegnato con il nuovo motore grafico.
Il demo che trovate allegato a GMC vi offre un consistente assaggio tanto della modalità single player, quanto di quella multiplayer, consentendovi di affrontare sfide su Internet in compagnia di altri giocatori in carne e ossa.

Casa: Activision/Id Software
Requisiti: Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, 308 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Quake 4 Demo\Rimuovi Quake 4** e proseguite confermando la rimozione completa dell'applicazione, comprese le partite salvate e le impostazioni personali.
Ogni traccia del gioco sarà rimossa dal vostro sistema.



Quasi tutte le armi presenti nel gioco sono state riprese fedelmente da *Quake 3*.

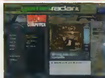
UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo placare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come installare sul computer e giocare i nostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

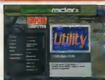
Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



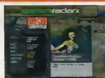
Tre i giochi shareware che, questo mese, vi faranno compagnia tra un demo e l'altro.
Mystery Case Files – Hauntsville vi mette nei panni di un acuto investigatore, che deve risolvere complessi casi raccogliendo gli indizi necessari. *Luxor Amun Rising* e *AstroAvenger*, invece, presentano degli schemi di gioco più classici. Nel primo dovrete allineare rapidamente delle sfere colorate, mentre il secondo vi vede alle prese con intensi combattimenti spaziali.



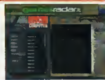
Vasto assortimento di utility sul DVD di questo mese, per far fronte a ogni evenienza. Oltre ai classici e immancabili WinZip, WinRar e all'ultima versione di Adobe Acrobat Reader, è presente anche una ricca serie di programmini per regolare al meglio alcune caratteristiche un po' nascoste dei vostri PC, come la velocità di rotazione delle ventole interne. Tra le Utility vi è anche Trucchi GMC, fondamentale per rintracciare le gabole disponibili per i vostri giochi preferiti.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



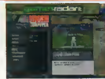
Come sempre, sia sul CD, sia sul DVD allegati alla rivista, è presente una vasta collezione di tutte le soluzioni pubblicate fino a oggi sulle pagine di GMC, per aiutare i giocatori in difficoltà.
Se nemmeno questo supporto fosse sufficiente e risolvere i vostri problemi, non vi resta che dare un'occhiata nella sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole per cavarvela in qualsiasi situazione.



La sezione dedicata ai Mod vi offre delle interessanti Total Conversion per alcuni tra i giochi più apprezzati del momento e degli anni passati. *Pirates*, per esempio, porterà l'ambientazione di *Bottlefield 1942* indietro nel tempo, fino al periodo in cui erano i pirati il più grande pericolo del mare. *Eve of Destruction*, realizzato sempre per *Bottlefield 1942*, vi trasporterà nelle umide foreste vietnamite el tempo del rovinoso conflitto.



Oltre all'abituale e sempre piacevole carrellata di gol realizzata dai virtuosi del joypad con *Pro Evolution Soccer 5*, nello spazio del DVD destinato ai video troverete anche un filmato del nuovo gioco ispirato alle Olimpiadi Invernali di quest'anno. *Torino 2006* rientra nella linea 2K Sports di Take Two.



Azione per i più piccoli

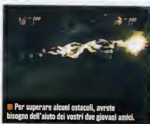
HARRY POTTER E IL CALICE DI FUOCO

Aiutate il giovane mago a uscire dai guai.

Seguendo la scia dell'ultimo successo cinematografico della famosa saga di Harry Potter, questo videogioco ne ripropone le ambientazioni, offrendovi di vivere le avventure narrate nel film in compagnia del giovane maghetto e dei suoi due amici.

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali Movimento
C – Incantesimo
X – Fattura

Il demo, in particolare, vi vede alle prese con una situazione critica. I seguaci di Voldemort stanno seminando il terrore nel campeggio in cui si trovano i giovani maghi. Sarà vostro compito, a colpi di incantesimi, tirar fuori dai guai il simpatico trio controllando direttamente uno dei ragazzi.
Lo stile di gioco è improntato alla pura azione frenetica, con bonus da raccogliere, nemici da eliminare e poco tempo per fermarsi a riflettere.


Per superare alcuni ostacoli, avrete bisogno dell'aiuto dei vostri due giovani amici.

Casa: **Electronic Arts**
Requisiti: **Pentium4 1,2 GHz, 256 MB RAM, 225 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Electronic Arts\Harry Potter e il Calice di Fuoco - Demo\Rimuovi Harry Potter e il Calice di Fuoco - Demo**, confermate la vostra scelta e proseguite.
Al termine del processo, ogni traccia del gioco sarà rimossa dal vostro sistema.

Gioco sportivo

SKI RACING 2006

Preparatevi a indossare gli sci.

Per molti, la stagione sciistica è già cominciata da qualche tempo; da quando, cioè, le prime nevi hanno imbiancato le piste di tutto il Paese. Per chi non potesse concedersi un fine settimana di riposo in montagna, ecco un nuovo gioco targato JoWooD, che vi porterà sulle cime innevate più famose del mondo.

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali Movimento
S – Azione
A – Spigola
D – Carving veloce
W – Cambia inquadratura

Il demo di *Ski Racing 2006* vi vede alle prese con una discesa libera a Kitzbuhel, ripida e veloce, che potrete affrontare da soli o in competizione con un amico, grazie alla facoltà di dividere lo schermo in due distinti settori e di controllare, quindi, altrettanti sciatori allo stesso tempo. A voi la scelta delle condizioni meteorologiche con cui affrontare l'ardua impresa. Troverete la recensione di *Ski Racing 2006* a pagina 108.

Casa: **JoWooD**
Requisiti: **Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 250 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 8.1**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\JoWooD\Ski Racing 2006 Demo\Uninstall game**. Scegliete di rimuovere il gioco e proseguite. Quando il programma di disinstallazione avrà terminato, cancellate manualmente la cartella **C:\Programmi\JoWooD\Ski Racing 2006 Demo** per eliminare anche le ultime tracce del gioco.

Azione per i più piccoli

LE CRONACHE DI NARNIA IL LEONE, LA STREGA E L'ARMADIO

Un mondo fantastico, dove azione e magia sono di casa.

La saga fantasy partorita dalla mente dello scrittore C.S. Lewis è approdata al cinema con "Le Cronache di Narnia – Il Leone, la Strega e l'Armadio".
L'omonimo gioco vi permette di accompagnare nelle loro avventure i ragazzi protagonisti della trama, aiutandoli a combattere i nemici che si parano loro innanzi. Il demo vi offre due differenti missioni in cui cimentarvi. In entrambe, dovrete menare le mani per sbarazzarvi dei fastidiosi esseri che vi sbarreranno il passo e raccogliere il maggior numero possibile di bonus disseminati nei livelli.

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali Movimento
B – Attacco
C – Attiva
Spazio – Cambia personaggio

Secondo la situazione, potrete scegliere quale dei personaggi disponibili controllare direttamente.

Casa: **Buena Vista Games**
Requisiti: **Pentium4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 800 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c**


Abbattere questo bestione non sarà impresa da poco.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Buena Vista Games\Le Cronache di Narnia - Il Leone, La Strega e L'Armadio DEMO\Disinstalla Le Cronache di Narnia - Il Leone, La Strega e L'Armadio DEMO**.
Confermate la vostra scelta e proseguite. Quando il programma di disinstallazione avrà terminato, ogni traccia del gioco sarà stata rimossa dal vostro computer.

Gioco di guida

TOCA RACE DRIVER 3

Di nuovo in pista con Codemasters.

NEL CD 3

La fortunata serie di gare automobilistiche targata Codemasters sta per tornare in pista con un nuovo capitolo.
Il demo di *TOCA Race Driver 3*, contenuto sia nel CD 3 sia nel DVD, vi permetterà di farvi una prima idea sul gioco completo, affrontando sia le qualifiche sia una gara. Il tutto avverrà al volante di una Honda Civic 2006 e sul prestigioso circuito inglese di Donington. Pur se lo stile di gioco non è strettamente simulativo, una certa sensibilità alla guida e una discreta conoscenza del tracciato saranno comunque richieste. In questa sede, teniamo a ricordarvi che, se intendete saltare i tre giri di qualifica alla corsa, potete farlo selezionando **Skip Event**.

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali destra/sinistra Volante
Frecce direzionali su/giù Acceleratore, freno
C – Per cambiare visuale
Barra spaziatrice Freno a mano

Casa: **Codemasters**
Requisiti: **Pentium4 1,5 GHz, 512 MB RAM, 400 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Codemasters\Toca Race Driver 3 Honda Civic 2006 demo\Uninstall** e confermate la vostra scelta. In questo modo, tutti i file del gioco saranno rimossi dal sistema.

Gli altri demo

VIRTUAL SKIPPER 4

PII 450 MHz, 64 MB RAM, 295 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Focus Home Interactive**
GENERE: **Simulazione nautica**

Virtual Skipper 4 vi proietta nell'affascinante mondo delle regate. Vestendo i panni di un capace skipper, dovrete prendere le decisioni cruciali a bordo della vostra imbarcazione, come per esempio quale velatura utilizzare e la rotta da seguire per precedere al traguardo gli altri contendenti. Il sistema di controllo è molto semplice e il vostro equipaggio si occuperà autonomamente di mettere in opera le manovre necessarie all'esecuzione dei comandi che impartirete. Il demo offre tanto un assaggio della modalità single player, quanto di quella multigiocatore. Per competere con altri regalanti su internet, dovrete solo effettuare una rapida e gratuita registrazione.

THE THREE MUSKETEERS

PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 330 MB HD, Scheda 3D 8 MB, DirectX 8.1
CASA: **Legendo Entertainment**
GENERE: **Piattaforme**

The Three Musketeers è un gioco divertente, semplice e ironico. Vestirete i panni del più "abbondante" dei leggendari moschettieri del Re, il simpatico Porthos, alla ricerca dei vostri poveri compagni, rapiti proprio quando finalmente erano sulle tracce di altri colleghi scomparsi.
Tanto l'introduzione, quanto il gioco vero e proprio sono realizzati in uno stile molto sobrio, che richiama da vicino quello dei più classici cartoni animati.
L'interazione con l'ambiente circostante si limita al saltare, per schivare ostacoli o raccogliere bonus, e al tirar di spada, per rompere casse ed eliminare i nemici che vi si parano innanzi.

80 GIORNI

PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 835 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Focus**
GENERE: **Avventura**

Ispirata alle peripezie descritte nel celebre capolavoro di Jules Verne, questa avventura vi porterà ai quattro angoli del mondo, alla ricerca delle invenzioni del ricchissimo zio del protagonista.



Le ambientazioni mischiano stili architettonici quasi realistici con elementi di natura puramente fantastica, il tutto presentato in una piacevole veste grafica tridimensionale.
Il demo vi vede a spasso nella magica Bombay, in India, alla ricerca della seconda invenzione.

STARSHIP TROOPERS

Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, 525 MB HD, Scheda 3D 128 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Empire Interactive**
GENERE: **Sparatutto in prima persona**

Nuovo demo per questo gioco tristemente noto per il numero di bug che lo accompagnano.
Chi avesse visto la pellicola cui *Starship Troopers* si rifà, non avrà problemi ad ambientarsi tra i ranghi della fanteria dello spazio, nella lotta contro i giganteschi e temibili insettoni.
Lo scopo della missione presentata nel demo è di stanare e annientare un nemico particolarmente insidioso, in grado di colpire da terra anche le navi della flotta terrestre.

BONE: OUT FROM BONEVILLE

PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 179 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 8.1
CASA: **Telltale Games**
GENERE: **Avventura**

Per gli amanti delle avventure punta e clicca, ecco un gioco che rispetta i canoni dei classici titoli in stile *Monkey Island* e *Grim Fandango*.
Battute simpatiche, situazioni ridicole e comici personaggi vi accompagneranno, se deciderete di dare una mano ai poveri cugini Phoney, Fone e Smiley Bone, cacciati dalla loro amata città, Boneville, a causa dell'ingordigia del più avido e ricco tra loro.
Il demo vi propone l'inizio delle peripezie degli sfortunati cugini, smarriti in una valle desertica e ormai a corto di acqua.

Driver

Catalyst v5.11 per Windows XP/2000
Catalyst v5.6 per Windows 98/ME
ForceWare v81.95 per Windows XP/2000
ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME

Utility

3D Analyse v2.34
Grazie a questo piccolo programma, potrete emulare i pixel shader anche su schede grafiche che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 3 Ultima versione dell'indispensabile programma per leggere i file **pdf**, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

Trucchi GMC
NEL CD 3 Nella sezione Utility, ogni mese, troverete un elenco aggiornato di tutte le gabole dei vostri giochi preferiti.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa piccola utility vi consente di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.6.4
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo che vengono visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

Winamp 5.09
Ultima versione del popolare lettore di file audio. Oltre al programma vero e proprio, troverete anche un'ampia raccolta di plugin.

WinRAR 3.51 ITA
Nuova versione del famoso programma di compressione WinRAR, grazie a cui scompattare molti dei file presenti su CD e DVD.

Object Dock v1.10
Per chi ama il look dei computer Apple, ecco una pratica barra animata grazie a cui lanciare con un clic le vostre applicazioni preferite.

SpeedFan v4.27
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

IrfanView v3.95
Un pratico visualizzatore d'immagini, che supporta praticamente tutti i formati.

RegCleaner 2.0.8
Ripulite il registro di Windows con questa comoda utility. In questo modo, dovreste riuscire a cancellare le voci che non sono più utili.

Smart FTP
Un client FTP comodo e semplice da usare.

Trillian v3.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 10.0
NEL CD 3 Il tradizionale programma di compressione, grazie a cui potrete estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

Omega Driver v2.6.71 per 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sott'occhio tutto quello che succede sul vostro computer, questo programma vi aiuterà a controllare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Add On

Mod per BF1942

BATTLEFIELD PIRATES

Barbanera, avrò la tua nave!

Patch richiesta: 1.6.19

Mastodontica Total Conversion per il sempre apprezzato *Battlefield 1942*. *Battlefield Pirates* vi farà saltare indietro del tempo, spostando l'ambientazione delle vostre partite dal periodo della Seconda Guerra Mondiale fino agli anni d'oro della pirateria, quando individui senza scrupoli abbordavano i ricchi vascelli mercantili sulle più redditizie rotte dell'epoca.



Dopo un periodo di gestazione abbastanza lungo, ecco finalmente la versione finale del Mod, che vi offrirà nuove mappe, armi inedite e ambientazioni da veri bucanieri.

Mod per Half-Life 2

ASSAULT V6B



Il Mod *Assault* è stato realizzato per introdurre una maggiore cooperazione tra gli elementi della stessa squadra, nelle partite multiplayer.
Gli obiettivi che avrete, sia che combattiate dalla parte dei ribelli, sia che siate schierati tra le file dei Combine, potranno essere portati a termine solo appoggiando i vostri compagni nell'assalto (per i ribelli) o nella difesa (per quanto riguarda i Combine) dei punti critici delle mappe.

Mod per BF1942

EVE OF DESTRUCTION V0.45



La guerra del Vietnam, il primo conflitto della storia ampiamente documentato da tutti i media, compresi televisione e radio, continua a essere uno dei temi preferiti da sviluppatori e modder.
Eve of Destruction vi porta nelle risaie e nelle giungle vietnamite, dove potrete sfruttare oltre quaranta nuovi veicoli, armi che riproducono fedelmente quelle usate all'epoca e nuove mappe per le vostre partite in Rete.

F.E.A.R. – MODIFICATION TOOLS

Patch Richiesta: 1.02
Anche i giochi migliori, di tanto in tanto, hanno bisogno di essere un po' rinnovati e personalizzati. Ecco un set di tool di sviluppo pronto per essere usato dagli appassionati del gioco che ha riportato la paura sui vostri monitor. Grazie a essi, potrete realizzare contenuti personalizzati tanto per la modalità multiplayer, quanto per quella single player.

PLAN OF ATTACK V4.0 BETA

MOD PER HALF-LIFE 2
Nuova versione per questo riuscito Mod per *Half-Life 2*. *Plan of Attack* pone l'accento sulla pianificazione strategica e sulla cooperazione nell'ambito delle partite multiplayer, costringendovi a riflettere accuratamente prima di compiere scelte come quale obiettivo attaccare o come organizzare la difesa.


PLAN OF ATTACK v4.0 BETA

PUMPKIN NIGHT

MOD PER HALF-LIFE 2
Interessante Mod destinato alla modalità single player, che trae ispirazione dalle atmosfere stregate che si respirano a Halloween. Un libro maledetto, un'antica profezia e un ignaro bambino sono solo alcuni degli ingredienti che vi attendono in *Pumpkin Night*.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER IL GIOCO ALLEGATO

Una selezione di Mod e utility accompagna il gioco allegato a GMC questo mese, il magnifico *Dungeon Siege*. Come sempre, non mancano le copertine, sia in formato CD sia in quello DVD.

WESTERN QUAKE 3 V2.1 BETA

MOD PER QUAKE 3 - ARENA
Patch Richiesta: 1.32
Western Quake 3 è una Total Conversion per il mai dimenticato *Quake 3*, grazie a cui sarete proiettati negli aridi deserti del selvaggio West. Al posto della classica RailGun e delle altre armi tecnologiche, troverete Colt sei colpi e fucili di precisione.

PATH OF VENGEANCE V1.5

MOD PER UT 2004
Richiesti: Patch 3355 + Bonus Pack ECE
Path of Vengeonce vi trasporta in una versione mitica dell'antica Cina, dove dovrete farvi valere a colpi di spada. In questa Total Conversion, per migliorare l'esperienza di gioco, sono stati introdotti anche elementi tipici dei giochi di ruolo. Per giocare a *Path of Vengeonce* è necessario aver installato sia *UT 2004* aggiornato alla versione 3355, sia il Bonus Pack ECE.


PUMPKIN NIGHT


WESTERN QUAKE 3 v2.1 BETA

Patch

BATTLEFIELD 2 V1.12

Corposa patch che aggiorna tanto *Battlefield 2*, quanto la sua espansione, *Battlefield 2: Special Forces*. Molti i bug corretti, tra cui anche alcuni che portavano a fastidiosi crash del gioco.

BATTLEFIELD 1942 V1.6.19

Questo aggiornamento corregge alcuni errori riscontrati nel gioco, apporta qualche novità significativa e introduce una nuova mappa, oltre a modificare alcune di quelle già esistenti.

CIVILIZATION IV V1.09

La versione 1.09 del gioco include una lunga serie di correzioni, alcune aggiunte e qualche cambiamento. Per esempio, il costo del programma Apollo è stato incrementato ed è stato risolto un problema riscontrato con le schede ATi.

DRAGONSHARD V1.1.24B ITA

Ultimo aggiornamento disponibile per la versione italiana di *Dragonshard*.

EMPIRE EARTH II V1.20 ITA

Molte le correzioni e le aggiunte che sono state apportate nella versione 1.20 di *Empire Earth II*, come il miglior bilanciamento delle unità in campo.

GT LEGENDS V1.1.0.0

Nella versione 1.1.0.0 di *GT Legends* sono stati corretti un gran numero di errori, come la sparizione intermittente delle ombre delle auto che, talvolta, si verificava nel corso delle partite multiplayer.

GTR V1.5.0.0 ITA

Aggiornamento compatibile con la versione italiana del capolavoro dei SimBin, grazie a cui potrete aumentare notevolmente la stabilità delle vostre partite in Rete.

QUAKE 4 V1.0.4

Primo aggiornamento ufficiale per il nuovo capolavoro di id/Raven Software, che corregge una manciata di bug.

STARSHIP TROOPERS V4.09.10

Continuano incessanti gli aggiornamenti per questo gioco, ispirato all'omonima pellicola cinematografica. Le correzioni coprono una serie di bug che ancora affliggevano il titolo.

THE MATRIX: PATH OF NEO V1

Questa patch corregge un gran numero di errori riscontrati nella versione del gioco in commercio. Per esempio, dovrebbero finalmente essere risolti alcuni problemi relativi al rendering e agli effetti luminosi, riscontrati con alcune schede video.

THE SIMS 2: UNIVERSITY V1.1.0.284

La lista delle correzioni apportate a questa espansione è molto lunga. Se ne raccomanda l'installazione per migliorare l'esperienza di gioco con i vostri Sim universitari.

THE SIMS 2: HIGHTLIFE V1.2.0.337

La riuscita espansione per *The Sims 2* era afflitta da numerosi problemi, che questa patch dovrebbe correggere. Molte opzioni che non venivano salvate abbandonando il gioco, per esempio, ora dovrebbero mantenere l'ultima impostazione da voi scelta.

THE SIMS 2 V1.0.0.1022

Un gran numero di errori più o meno fastidiosi, riscontrati in questo "simulatore di vita", sono stati individuati e corretti con questa patch.

UFO: AFTERSHOCK V1.1

Prima patch per lo strategico a turni che vi riporta a combattere le forze aliene al comando di una squadra di soldati. Molti i bug corretti, sia nella parte tattica sia in quella strategica del gioco.

UNREAL TOURNAMENT 2004 V3369

Lunga lista di correzioni nell'ultima patch disponibile per l'ormai classico sparatutto di Epic. Tra le altre cose, sono stati risolti alcuni problemi che riducevano la giocabilità in sporadiche occasioni ed è stato migliorato il supporto per i Mod.

X3: REUNION V1.2.01

L'aggiornamento di questo simulatore spaziale include miglioramenti e correzioni al gioco, come l'eliminazione di molte cause di crash che portavano alla terminazione inaspettata del programma o il drastico miglioramento delle performance.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR V1.41

Mastodontica patch per *WH40K: Dawn of War*, che include le modifiche, le correzioni e gli aggiornamenti finora apportati al gioco. il bilanciamento delle unità schierate è più calibrato di quanto non fosse nella versione originaria.

Shareware

MYSTERY CASE FILES - HUNTSVILLE



Fare l'investigatore è un lavoro complesso. Ogni caso prevede la raccolta di numerosi indizi, per poi ricostruire il puzzle complessivo e risalire all'identità del fuorilegge. *Mystery Case Files – Huntsville* prende alla lettera questa prassi, proponendovi un gioco divertente che necessita di una gran dose di pazienza e di spirito d'osservazione. Per ogni caso che vi verrà proposto, infatti, dovrete analizzare attentamente una serie di ambienti statici e raccogliere, in ciascuno di essi, gli oggetti utili a risolvere il mistero, elencati a lato dello schermo. infine, per incastrare il colpevole, vi cimenterete in una sorta di gioco del quindici. Quando anche l'ultima tessera avrà trovato la giusta posizione, il caso sarà stato risolto.

LUXOR AMUN RISING



Luxor Amun Rising è un puzzle game che vi calerà in ambientazioni dallo stile egiziano, nel disperato tentativo di impedire a una colonna di sfere di compiere per intero il proprio tortuoso percorso. Per evitare che ciò accada, dovrete lanciare sulla colonna in questione altre sfere colorate, cercando di allinearne almeno tre dello stesso colore. Non potevano mancare, ovviamente, una manciata di bonus in grado di semplificare la vostra impresa, come una sfera esplosiva che farà piazza pulita di tutto ciò che si troverà intorno al suo punto di impatto.

ASTROAVENGER



Poteva forse mancare, questo mese, un classico sparatutto da bar, ambientato nello spazio profondo? Come nella miglior tradizione dei giochi di battaglie stellari a scorrimento, *AstroAvenger* propone orde di nemici che vi piombano addosso come cavallette, tante armi sempre più letali da conquistare o da acquistare alla fine di ogni livello e boss di fine quadro armati fino ai denti. Le armi non sono, però, l'unico aspetto della vostra navetta da combattimento di cui dovrete preoccuparvi. Strumenti di distruzione sempre più potenti, infatti, richiedono molta energia e sarà necessario anche potenziare le riserve energetiche del piccolo caccia, se non intendete rimanere a secco di munizioni proprio nel mezzo di una battaglia.

Video

PES 5 - Gol del Mese

Torino 2006



Quando la landa è sotto assedio, solo un eroe coraggioso e il suo gruppo di amici potranno salvarla!

guida al GIOCO COMPLETO

DUNGEON SIEGE

Come giocare

Per installare su PC *Dungeon Siege* è sufficiente seguire la procedura descritta nel paragrafo **Installazione e Disinstallazione**. Il gioco che trovate allegato questo mese a GMC è già aggiornato alla versione più recente, la 1.11, ed è completamente in italiano. Se vorrete provare qualcuno dei Mod contenuti nel **CD 3** e nel DVD dei demo, potrete fare riferimento alle pagine **30** e **31** a essi dedicati.

DOPO innumerevoli anni di vita pacifica, gli abitanti della bucolica landa di Ehb vedono la loro tranquillità andare in pezzi sotto i colpi di una misteriosa razza di invasori chiamati Krug.

Simili a un incrocio tra scimmie e Orchetti, i Krug bruciano, devastano e saccheggiano tutto ciò che incontrano, avvalendosi di potenti alleati come cani da guerra, sciamani, guerrieri d'élite e altre creature mostruose.

La notizia di questi avvenimenti arriva al protagonista del gioco, un umile contadino, nel modo più diretto. Un amico di lunga data piomba inaspettatamente alla sua fattoria, mortalmente ferito e con le forze a malapena sufficienti per riferire delle inenarrabili gesta degli invasori. Alcuni di essi, in realtà, erano già alle sue calcagna e l'involontario eroe non fa nemmeno in tempo a posare il rastrello che già si trova impegnato in un combattimento con le avanguardie nemiche. Il suo destino, da quel momento, è segnato: che lo voglia o meno, sarà suo il compito di radunare le forze del regno e di guidare il contrattacco contro i Krug.

Dungeon Siege, sviluppato da Gas Powered Games per Microsoft, è un GdR d'azione che vi mette nei panni di questo improbabile eroe (o eroina). Inizialmente, sarete soli a affrontare l'orda di creature malvagie che ha invaso le incontaminate terre di Ehb, ma progredendo nel gioco incontrerete altri avventurieri che saranno disposti a unirsi al vostro gruppo, fino a comandare una compagnia di un massimo di otto personaggi. L'azione è in tempo reale, ma, come nella vecchia serie di *Baldur's Gate*, i giocatori hanno la facoltà di mettere in pausa in qualsiasi momento, e di pianificare con calma le mosse e gli attacchi del gruppo dei protagonisti. Rispetto ad altri GdR, *Dungeon Siege* non prevede "classi", ma un sistema di avanzamento per cui i personaggi crescono proporzionalmente nelle abilità che utilizzano di più. Un'eroina che ricorre a molti incantesimi di combattimento, per esempio, vedrà questo talento salire in fretta, a scapito di altre abilità più "marziali" come l'uso di armi corpo a corpo o da lancio.

Il mondo di *Dungeon Siege* è molto vasto, e include foreste, campi, tombe sotterranee, segrete, torri, castelli e numerosi altri paesaggi tipici della letteratura fantasy. Un fatto notevole è che non esistono "aree" di gioco separate, ma gli eroi sono in grado di viaggiare per l'intera mappa senza che sia necessario un singolo caricamento. I comandi sono improntati alla massima semplicità e quasi tutto può essere gestito attraverso il mouse, anche se gli sviluppatori hanno incluso numerose scorciatoie da tastiera.

A completare il tutto, GMC offre sul CD 3 dei demo e sul DVD una selezione dei migliori Mod sviluppati dalla comunità degli appassionati, e una guida a come utilizzare il kit di sviluppo fornito nel programma, che consentirà a tutti di realizzare contenuti originali (la trovate a pagina 134). In bocca ai Krug!



Nelle taverne troverete riposo, altri avventurieri e informazioni.

Installazione e disinstallazione



Prima di dare il via all'installazione di *Dungeon Siege* disattivate eventuali programmi attivi, in particolare l'antivirus. Inserite il CD 1 nel lettore e, dopo qualche istante, la funzione di Autorun provvederà a lanciare la schermata da cui far partire la procedura. Se ciò non accadesse, esplorate il **CD 1** e cliccate due volte sul file **Installa.exe**.
Alla prima schermata, cliccate su **Cambia** se volete scegliere una directory di installazione diversa da quella predefinita (**C:\Programmi\Microsoft Games\Dungeon Siege**): nella finestra che apparirà, digitate la directory che preferite e cliccate quindi su OK. Decidete se il gioco sarà accessibile a tutti gli utenti del PC, e se aggiungere un'icona sulla scrivania di Windows, selezionando o deselezionando le apposite opzioni sulla sinistra. Procedete, quindi, con **Installa**: il programma comincerà a copiare i file del gioco su disco fisso. Quando sullo schermo apparirà la richiesta di inserire il secondo CD, mettete nel lettore il **CD 2**: l'installazione dovrebbe continuare automaticamente, ma se ciò non avvenisse cliccate su **OK**.
Completata l'installazione, apparirà una finestra con quattro possibilità: **Esegui adesso**, per lanciare immediatamente il programma; **File leggimi**, per aprire il documento con le informazioni tecniche addizionali; **Registrazione in linea** consente di registrare il nostro gioco presso Microsoft; infine, **Installazione**, per tornare alla schermata principale. Ricordiamo che, per giocare a *Dungeon Siege*, è necessario che il **CD 1** sia sempre presente nel lettore.
Per disinstallare il gioco, andate nel Pannello di controllo, cliccate su Installazione Applicazioni e rimuovete *Dungeon Siege*. Terminate cancellando le cartelle eventualmente rimaste sull'hard disk.

I tasti principali

Di seguito, sono riportate le impostazioni predefinite per i tasti di scelta più comuni. Per visualizzare un elenco completo dei tasti o personalizzare le impostazioni, cliccate sul pulsante **Opzioni** nel menu principale (o fate clic sul pulsante **Menu** all'interno del gioco, quindi su **Opzioni**), cliccate su **Input** e, infine, su **Tasti di scelta**:

Comandi generali

Barra Spaziatrice o **Pausa**	Interrompi partita
F9	Salva partita (salvataggio rapido)
CTRL+S	Salva partita
F11	Carica partita (caricamento rapido)
CTRL+L	Carica partita
Z	Raccogli oggetti sul terreno
ALT	Visualizza/nascondi le etichette degli oggetti sul terreno
W	Riduci a icona/ingrandisci i riquadri delle armi
TAB	Apri/chiudi mappa panoramica
N	Visualizza/nascondi i comandi sul campo
ESC	Salta filmati; chiudi ogni schermata aperta
X	Visualizza/nascondi gli indicatori di salute e Mana sui personaggi
ù	Visualizza/nascondi le statistiche multiplayer
J	Apri/chiudi il Diario missioni
Invio	Chat in modalità multiplayer
Maiusc+Invio	Chat di squadra in modalità multiplayer
CTRL+Invio	Chat globale in modalità multiplayer
F10	Apri opzioni di gioco

Comandi telecamera

' (apostrofo) o **rotellina del mouse indietro**	Rimpicciolisci immagine
ì o **rotellina del mouse in avanti**	Ingrandisci immagine
Margine schermo sinistro o **Freccia Sinistra**	Ruota la telecamera verso sinistra
Margine schermo destro o **Freccia Destra**	Ruota la telecamera verso destra
Margine schermo superiore o **Freccia in Su**	Inclina la telecamera
Margine schermo inferiore o **Freccia in Giù**	Inclina la telecamera
Pulsante centrale del mouse	Ruota/inclina la telecamera

Comandi formazione

Pulsante destro del mouse premuto + clic sul pulsante sinistro	Visualizza le formazioni disponibili in successione
Pulsante destro del mouse premuto + movimento mouse destra o sinistra	Modifica l'orientamento della formazione
Pulsante destro del mouse + rotazione rotellina	Per aumentare/diminuire lo spazio tra i personaggi nella formazione

Requisiti di sistema

Dungeon Siege richiede un PIII 500 MHz, o superiore, 128 MB RAM, una scheda 3D con 8 MB RAM, 1 GB libero su hard disk, un lettore CD-ROM 4x e una scheda audio compatibile con DirectX. I requisiti consigliati vedono un processore PIII 1GHz, 256 MB RAM e una scheda 3D con 32 MB RAM, oltre a una connessione ad almeno 56K per il multiplayer. Alcune opzioni nel gioco consentono di variare la qualità della grafica per venire incontro ai sistemi meno recenti, ma la giocabilità non ne verrà assolutamente compromessa. I sistemi operativi supportati sono Windows 98, ME, 2000 e XP.



Spaccando botti, casse e altri contenitori, rinverrete oggetti di equipaggiamento utili.

Manuale e copertine

Troverete il manuale in formato .PDF sul CD 1 del gioco, nella cartella **Manuals**. Intitolato **ITALIAN.pdf**, potrà essere letto con il programma Acrobat Reader, presente all'interno del **CD 3** dei demo e del **DVD**.

Problemi con i CD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, per la precisione al canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui i CD di *Dungeon Siege* non siano leggibili, inviate una mail a **cd_gmc@futureitaly.it**

Il personaggio in azione

Muoversi e combattere, in *Dungeon Siege*, è semplicissimo. Per spostarsi basta cliccare sul punto della mappa ove intendete che si rechi uno degli eroi: se la zona è raggiungibile, il personaggio vi si dirigerà. Per attaccare un nemico, invece, è necessario cliccare su di lui con il puntatore: il personaggio lo ingaggerà con l'arma o la magia attualmente selezionata. Inoltre, i personaggi reagiranno automaticamente ad attacchi avversari, se ne verranno colpiti; quindi, se una creatura scaglierà frecce nella vostra direzione e ferirà un membro del gruppo, potrete attendervi di vederlo contrattaccare automaticamente.

Ogni volta che il puntatore del mouse indica un oggetto, e questo si illumina, potrete cercare di "manipolarlo": le porte si apriranno, casse e forzieri verranno spalancati, leve e altri meccanismi verranno attivati e così via. Inoltre, capiterà spesso di trovare armi, magie e pezzi d'equipaggiamento utili sparsi a terra (magari perché caduti a un nemico abbattuto). Una volta di più, per raccoglierli sarà sufficiente cliccare su di essi: se nell'inventario ci sarà ancora spazio, l'oggetto verrà automaticamente incluso.

Pausa
Con la barra spaziatrice metterete il gioco in pausa in ogni momento. Mentre il tempo sarà fermo potrete impartire ordini, modificare armi e magie controllate dal personaggio, bere pozioni e compiere qualsiasi altra attività. In questo modo, avrete sempre sotto controllo le azioni dei vostri eroi, senza la frenesia tipica delle azioni unicamente in tempo reale. Quando sarete soddisfatti, basterà utilizzare di nuovo la barra spaziatrice per riavviare la partita e vedere i personaggi mettere in pratica gli ordini ricevuti.

I colori della magia

Nel mondo di *Dungeon Siege*, esistono due scuole di incantesimi. La **Magia Naturale** trae il proprio potere dalla terra, dal cielo, dagli elementi e dalle energie degli esseri viventi, ed è legata al colore **verde**; la **Magia da Combattimento** ha come scopo la distruzione dei nemici in battaglia, ed è legata al colore **Arancio**. La crescita nei due tipi di magia è completamente indipendente. Un personaggio può decidersi di specializzarsi, per esempio, unicamente nella Magia da Combattimento, arrivando a padroneggiare con l'esperienza incantesimi distruttivi molto potenti, ma rinunciando così a molti utili rituali legati alla Magia Naturale. La scelta, come sempre, spetta unicamente al giocatore.

Il protagonista



All'inizio di ogni nuova partita di *Dungeon Siege*, dovrete decidere quale personaggio interpreterete: il suo sesso, il suo aspetto fisico e il suo nome. Tali dettagli potranno essere decisi liberamente e non avranno un impatto concreto sul gioco. A differenza di molti altri GdR, *Dungeon Siege* non prevede "classi" o "professioni" per il protagonista, e la sua crescita dipenderà direttamente dalle sue azioni nel gioco (come illustrato nel paragrafo **Agire e Imparare**).

Le caratteristiche psicofisiche



Ogni personaggio è definito da otto caratteristiche. Queste sono:
Forza – Un personaggio forte è in grado di utilizzare armi e armature più pesanti, e di infliggere molti danni nel combattimento corpo-a-corpo.
Destrezza – Consente di essere precisi e letali nell'attacco con armi a distanza, inoltre, fornisce un bonus all'armatura.
Intelligenza – Gli eroi più intelligenti godranno di un numero di punti di Mana (energia magica) più elevato.

* La resistenza in combattimento e la capacità di gettare incantesimi sono definite da due punteggi:
Salute – È la capacità del personaggio di assorbire danni fisici.
Mana – Ogni incantesimo richiede la spesa di un certo numero di punti di Mana. Quando si esaurisce, occorre aspettare che si ricarichi prima di gettare altre magie.
La Salute e il Mana si ricaricano naturalmente a un ritmo relativamente lento, ma possono essere rapidamente reintegrati facendo bere al personaggio un'apposita pozione.

* In base alle armi che impugna e alle armature che indossa, un eroe sarà caratterizzato anche da questi tre punteggi:
Danno Corpo a Corpo – Indica il danno minimo/massimo inflitto quando si attacca con l'arma da corpo a corpo impugnata. Questo valore si basa sul livello di Forza e sul livello di danno che l'arma è in grado di infliggere.
Danno a Distanza – Il danno minimo/massimo inflitto quando si colpisce con l'arma a distanza impugnata. Tale valore si basa sul livello di danno che l'arma è in grado di infliggere.
Potenza dell'armatura – Misura la capacità di resistere ai danni in battaglia prima che i punti ferita inizino a ridursi. Quanto più alto è questo valore, tanto maggiore è il danno che il personaggio è in grado di assorbire.

Usare gli incantesimi



Quando un personaggio raccoglie o acquista un incantesimo, questo viene aggiunto al suo Inventario. Per lanciarlo, egli deve avere nell'equipaggiamento un libro degli incantesimi cui aggiungerlo. Ogni eroe è libero di avere diversi libri degli incantesimi nell'Inventario, ma puoi includerne uno solo per volta nell'Equipaggiamento. Ogni libro degli incantesimi può contenere 12 magie. Gli incantesimi nelle prime due caselle del libro sono considerati "attivi" e appaiono nelle apposite caselle, in alto a sinistra sullo schermo, accanto all'immagine del personaggio. In uno stesso libro degli incantesimi non si possono aggiungere più copie della medesima magia. Per lanciare alcuni incantesimi, il personaggio deve aver raggiunto un determinato livello di abilità nella magia naturale o nella magia da combattimento.
Per includere un libro degli incantesimi nell'equipaggiamento – Trascinate un libro degli incantesimi dall'Inventario al riquadro Equipaggiamento (nell'angolo inferiore sinistro dell'Inventario).
Per aggiungere un incantesimo al libro degli incantesimi – Fate clic con il pulsante destro del mouse sull'incantesimo o trascinatelo sul libro degli incantesimi.
Per rimuovere un incantesimo dal libro degli incantesimi – Trascinate l'incantesimo dal riquadro del libro degli incantesimi all'Inventario.

La gestione dell'inventario



Quando raccogliete un oggetto da terra, questo viene aggiunto all'inventario: da quel momento in poi, l'eroe porta l'oggetto con sé finché non decide di utilizzarlo, venderlo, darlo a un altro personaggio o lasciarlo cadere sul terreno.
Lo spazio disponibile nell'inventario si riduce ogni volta che si aggiunge un oggetto. Quando l'Inventario di un eroe è pieno, quel personaggio non può trasportare altri beni, ma è comunque in grado di continuare a esaminare ogni oggetto che incontra cliccandovi sopra con il pulsante destro del mouse. Per informazioni sull'acquisto dei muli da soma, che consentono di portare oggetti in eccesso, vi rimandiamo al paragrafo **Personaggi non giocanti, dialoghi e missioni**.

• Per aprire l'Inventario
Fate clic sul pulsante **Visualizza/nascondi Inventario**, accanto all'immagine del personaggio.
• Per aprire più inventari
Tenete premuto il tasto **CTRL**, selezionate i membri del gruppo e premete **I**. Se selezionate più personaggi, i loro inventari verranno aperti con dimensioni ridotte.
• Per aprire tutti gli inventari
Fate clic sul pulsante **Seleziona gruppo** per selezionare l'intero gruppo e premete il tasto **I**. Se posizionate il puntatore su un oggetto contenuto nell'inventario, verranno visualizzati il nome e una descrizione dell'oggetto. La descrizione indica il danno minimo e massimo che un'arma può infliggere e, nel caso delle armi a distanza, la gittata cui possono colpire.
La quantità di oro posseduta viene indicata nella parte superiore dell'Inventario. Tutti i membri del gruppo utilizzano oro proveniente da una riserva comune.
• Per sistemare l'Inventario
Cliccate sul pulsante **Sistema Inventario**, nella parte superiore dell'inventario.
• Per lasciare cadere un oggetto o cederlo
Cliccate su un oggetto dell'inventario, quindi sul terreno o sull'immagine di un altro personaggio (oppure trascinate e lasciate l'oggetto sul terreno o sull'immagine di un altro personaggio).
Quando trascinate una pozione sull'immagine di un personaggio, questa viene inclusa nel suo inventario, **ma non viene bevuta**.

L'interfaccia di controllo

L'interfaccia di *Dungeon Siege* è di facile comprensione e consente di disporre, con un'occhiata, dei dati essenziali a ogni fase del gioco.



Indossare armi e armature

Sono disponibili due tipi di armi: da corpo a corpo e a distanza.

Le **armi da corpo a corpo** sono sfruttate nei combattimenti ravvicinati per pugnalare, squarciare o colpire violentemente il nemico. Alcuni esempi di armi da corpo a corpo sono le asce, le clave, le spade, i pugnali, i martelli, le mazze, gli scettri, le falci e i bastoni.

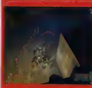
Le **armi a distanza** sono utilizzate per attaccare da lontano, lanciando frecce o altri tipi di proiettile. Le armi a distanza più comuni sono gli archi, le balestre e le armi da fuoco. In *Dungeon Siege* gli archi non restano mai senza frecce.

L'**armatura** riduce la quantità di danni subiti durante una battaglia. Esistono vari tipi di armatura, tra cui la corazza, gli scudi, gli elmi, gli stivali e i guanti, tutti realizzati con diversi tipi di materiali. In generale, più l'armatura è coriacea, più elevata è la protezione che offre. Alcuni oggetti possiedono proprietà magiche, che offrono ulteriore difesa. Non è consentito utilizzare scudi se si stanno impugnando armi che impegnano entrambe le mani. Tuttavia, se nell'equipaggiamento si trova uno scudo che conferisce bonus magici, questi rimangono anche quando il personaggio brandisce un'arma a due mani.

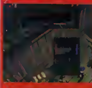
Per utilizzare armi, incantesimi, armature e altri oggetti è necessario aggiungerli al riquadro Equipaggiamento (nell'angolo inferiore sinistro dell'Inventario). Se raccogliete un'arma da corpo a corpo, una a distanza o un'armatura di un tipo che non figura ancora nell'equipaggiamento, questa viene automaticamente inclusa e potete quindi utilizzarla immediatamente. Gli incantesimi, al contrario, non vengono inclusi automaticamente nell'equipaggiamento quando li si raccoglie. Per ulteriori informazioni, vi rimandiamo al paragrafo **Usare gli incantesimi**.



La compagnia in azione



Dungeon Siege inizia con un solo personaggio sotto il vostro controllo, ma nel corso dell'avventura altri (fino a sette più il protagonista, per un totale massimo di otto) potranno unirsi alla compagnia per ragioni di amicizia, idealismo o denaro. Un gruppo può includere fino a otto personaggi, che si muovono insieme alla stessa velocità.



* **Per selezionare un personaggio singolo** basta cliccare sulla sua immagine.

* **Per selezionare (o deselezionare) più personaggi** occorre premere il tasto **CTRL**, quindi cliccare su ciascun eore o sulla sua immagine. Un gruppo può anche essere selezionato disegnando un riquadro con il puntatore intorno ai personaggi che vi interessano, come in uno strategico in tempo reale. Quando più membri del gruppo sono selezionati e si decide di compiere un'azione come aprire una porta, spaccare una botte o parlare con qualcuno, tale gesto verrà eseguito dall'eroe identificato da un cerchio attorno ai piedi. Si tratterà sempre del personaggio selezionato per primo.

* **Per selezionare l'intero gruppo** basta cliccare sul pulsante **Seleziona gruppo**.

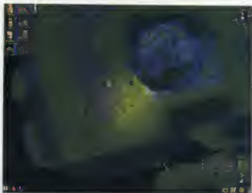
Le formazioni



Se il gruppo è composto da molti personaggi, le formazioni aiutano a determinare in che modo i vari membri si schiereranno in battaglia. Per esempio, tutti i membri del gruppo possono organizzarsi in modo da seguire il guerriero più forte.

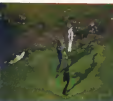
* **Per impostare una formazione**
Selezionate i personaggi che desiderate includere nella formazione, quindi cliccate su un pulsante delle formazioni.
* **Per cambiare la posizione dei membri del gruppo**
Cliccate sulle immagini dei personaggi e trascinatele in un ordine diverso. Se si clicca sull'immagine di un personaggio e si tiene premuto il pulsante sinistro del mouse, l'immagine stessa diventa verde, a indicare che l'eroe può essere mosso in una posizione diversa.
* **Per modificare lo spazio tra i personaggi della formazione**
Selezionate il gruppo, tenete premuto il pulsante destro del mouse e ruotate la rotellina del mouse.
* **Per ruotare una formazione**
Selezionate il gruppo, tenete premuto il pulsante destro del mouse, quindi spostate il mouse a destra o sinistra.

La mappa strategica



Potrete orientarvi in tempo reale facendo apparire sullo schermo la mappa (tasto **Tab**); essa mostrerà una panoramica dall'alto della regione in cui vi troverete, con le aree non ancora esplorate coperte dall'oscurità.
Dalla mappa strategica si possono dare ordini ai propri eroi esattamente come dalla visuale normale, quindi, è utile approfittare della maggiore area di gioco abbracciata da questa visuale per impostare tattiche più ad "ampio raggio".

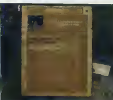
Personaggi non giocanti, dialoghi e missioni



Viaggiando attraverso il Regno di Ehb si incontrano molti personaggi diversi. Alcuni forniscono informazioni o assegnano una missione, mentre altri si offriranno di unirsi al gruppo; inoltre alcuni potranno vendere armi, corazze e altri oggetti.

* **Per parlare a un personaggio**
Se un personaggio ha qualcosa da comunicare, il puntatore diventerà un fumetto con un punto esclamativo (!). Cliccate per parlare con il personaggio.

* **Missioni**
Alcuni dei personaggi assegnano missioni, quali scortarli fino a una città o trovare una persona o un oggetto. Quando viene assegnata una nuova missione, o un'impresa in corso è portata a compimento, il Diario missioni viene aggiornato.



* **Il Diario missioni**
Per farlo apparire è sufficiente cliccare sul pulsante **Diario missioni**, situato sullo schermo in basso a destra. Il Diario elenca le missioni in corso e quelle completate, nell'ordine in cui sono state assegnate e con una breve descrizione della missione e il nome del personaggio che l'ha affidata. È possibile rinfrescarsi la memoria sugli obiettivi di un incarico riproducendo i dialoghi attraverso i quali lo si è ottenuto; per farlo, cliccate sul pulsante **Visualizza dialogo** del Diario missioni.

* **Aggiunta di un personaggio o di un mulo da soma al gruppo**
Alcuni personaggi possono offrire di unirsi al gruppo, a volte in cambio di oro. Questi ultimi sono generalmente abili guerrieri, arcieri o maghi i cui servizi sono molto comodi in battaglia e valgono, pertanto, la somma richiesta. Presso alcuni mercanti, inoltre, è consentito acquistare muli da soma per portare oggetti che non rientrano nell'Inventario. I muli dispongono di un Inventario di grandi dimensioni e trasportano carichi più pesanti rispetto ai personaggi umani.

Battaglie di squadra



I comandi sul campo consentono di controllare il modo in cui un personaggio si sposta, attacca e punta ai nemici durante una battaglia. Le impostazioni determinano il comportamento *predefinito* del personaggio, ovvero come si comporta mentre agisce indipendentemente. Se a un eroe viene ordinato direttamente di attaccare, le impostazioni predefinite verranno ignorate e il personaggio obbedirà immediatamente all'ordine ricevuto. Per ogni personaggio del gruppo si possono impostare dei comandi sul campo, così da gestire al meglio il "gioco di squadra".

Per pianificare il tipo di attacco dell'eroe occorre selezionare uno o più personaggi, quindi selezionare il loro atteggiamento in battaglia per quanto riguarda movimento, attacco e scelta dell'obiettivo. A tale scopo, utilizzate i pulsanti di gestione dei comandi sul campo situati in basso a destra sullo schermo.

Di seguito, descriviamo i comportamenti che potrete decidere per ogni personaggio. Essi sono divisi in tre gruppi:

*** Ordini di movimento**

Gli ordini di movimento definiscono come ingaggiare il nemico in combattimento.

Muoviti liberamente – I personaggi possono spostarsi in qualunque posizione per attaccare gli avversari, anche se questi scappano.

Ingaggia – Impostazione predefinita. I personaggi ingaggiano battaglia, ma restano in prossimità dell'ultimo luogo in cui hanno ricevuto l'ordine di spostarsi.

Mantieni posizione – I personaggi rimangono in posizione e non possono attaccare per primi, ma sono liberi di rispondere a un attacco che hanno subito. Se a un eroe viene ordinato di attaccare, questi si muove, ma poi resta di nuovo immobile nell'ultima posizione raggiunta.

*** Ordini di attacco**

Gli ordini di attacco definiscono il modo in cui i personaggi attaccano durante la battaglia.

Attacca liberamente – I personaggi sono liberi di attaccare gli avversari.

Difendi – L'impostazione predefinita. I personaggi non possono attaccare per primi, ma sono liberi di rispondere a un attacco subito. Questa impostazione è utile quando non si desidera provocare il nemico.

Non attaccare – Il personaggio non combatte, neppure se viene attaccato!

*** Ordini di scelta dell'obiettivo**

Gli ordini di scelta dell'obiettivo controllano il modo in cui i personaggi scelgono i nemici da attaccare durante la battaglia.

Punta al più vicino – Impostazione predefinita. Il personaggio punta al nemico più vicino tra quelli visibili sullo schermo.

Punta al più debole – Il personaggio ingaggia il nemico più debole tra quelli visibili sullo schermo.

Punta al più forte – Il personaggio punta al nemico più forte tra quelli visibili sullo schermo.

Pozioni per tutti i gusti



Durante le vostre avventure vi imbatterete in pozioni azzurre (che ricaricano il Mana dei personaggi) e Rosse (che ne ripristinano la Salute). Questi utili intrugli vengono lasciati cadere da nemici sconfitti, sono nascosti in casse e altri luoghi in cui sono custoditi tesori, o possono essere acquistati da uno dei mercanti che popolano il mondo di gioco.

Pozioni di Salute

Basta cliccare sull'icona **Bevi pozione di Salute** presente nella barra di stato (ampolla rossa in basso a sinistra). Tutti i membri del gruppo selezionati, e che dispongono di una pozione di salute nel proprio Inventario, la berranno. Durante un combattimento, solo i membri la cui salute sia scesa sotto il 50% ingolleranno la pozione.

Pozioni di Mana

Cliccate sul pulsante **Bevi pozione di Mana** presente nella barra di stato (ampolla blu in basso a sinistra). Tutti i membri del gruppo selezionati, e che dispongono di una pozione di Mana nel proprio Inventario, la berranno. Durante un combattimento, solo i membri il cui Mana sia sceso sotto il 50% trangugeranno la pozione. Quando si beve una pozione di salute o di Mana viene consumata solo la quantità di liquido necessaria per riportare la caratteristica alla condizione originale. Il resto del fluido magico rimarrà nell'ampolla, per essere utilizzato in seguito.

Per versare il contenuto di un'ampolla in un'altra

All'interno dell'Inventario sarà sufficiente trascinare un'ampolla sull'altra. Quando si trascinerà una pozione sull'immagine del personaggio, invece, questi non la berrà: la pozione sarà semplicemente aggiunta al suo inventario.

Agire e imparare



In *Dungeon Siege* non ci sono "professioni" o "livelli". Le abilità dei personaggi crescono man mano che questi le utilizzano. Saranno, dunque, le vostre azioni e inclinazioni a determinare se uno dei componenti del gruppo diventerà un ottimo arciere, un terribile guerriero, un mago o una combinazione di queste classi.

*** Aumento delle abilità**

Il personaggio si svilupperà, dunque, fino a diventare guerriero, arciere, mago naturale o mago guerriero, secondo le armi che impiegherà. Ogni volta che ucciderà una creatura, la sua abilità nell'uso di una particolare arma aumenterà. È consentito sviluppare le abilità in più di un'area. Se, per esempio, si impiegano spesso sia la spada, sia l'arco, il personaggio accrescerà le abilità corpo a corpo e quelle di combattimento a distanza.

Abilità corpo a corpo: Ogni volta che si utilizzeranno armi da corpo a corpo, quali le spade, le asce o le mazze, l'abilità nel corpo a corpo aumenterà.

Abilità a distanza: Quando si impiegheranno armi da tiro, come gli archi, l'abilità nel combattimento a distanza aumenterà.

Abilità magia naturale: Ogni volta che si gettano incantesimi di magia naturale, l'abilità in questa scuola subirà un incremento.

Abilità magia da combattimento: Ogni volta che si gettano incantesimi di magia da combattimento, l'abilità in questa scuola aumenterà.

Per visualizzare le abilità di un personaggio occorre fare clic sul pulsante **Visualizza/nascondi Inventario**, accanto all'immagine del personaggio stesso. Il riquadro dell'Inventario si apre e compare la finestra dell'eroe. Le barre grigie di ciascuna abilità indicano quanto si è vicini al livello successivo. Quando viene conseguito un nuovo livello di abilità, compare un messaggio e la colonna Livello, nel riquadro delle abilità, viene aggiornata. Anche i punti caratteristica di Forza, Intelligenza e Destrezza aumentano con l'uso (rispettivamente: combattendo in corpo a corpo, a distanza o gettando incantesimi). Tali valori sono importanti anche perché molte armi e corazze richiedono un livello minimo in una delle caratteristiche, prima di poter essere impugnate!

Tramortimento e morte



Il livello di Salute diminuisce quando un personaggio viene ferito in battaglia. La Salute viene immediatamente ripristinata quando una sua abilità aumenta, oppure quando beve una pozione di Salute o impiega un incantesimo curativo. Il colore dell'immagine del personaggio indica lo stato della sua Salute.

Ferito – Quando la Salute si riduce a un terzo del valore massimo, l'immagine del personaggio diviene gialla. Se è impegnato in una battaglia dovrebbe curarsi immediatamente o fuggire per evitare di essere tramortito, o addirittura uccisoi

Tramortito – Quando la salute scende a zero il personaggio perde conoscenza. La sua immagine diventa rossa e nella barra di stato compare la descrizione "esanime". Se è l'unico personaggio del gruppo, il gioco finisce ed è necessario ricominciare o caricare una partita salvata. Se il gruppo comprende altri personaggi che non hanno perso conoscenza, uno tramortito cade a terra, ma la partita continua. Chi è privo di conoscenza mantiene tutti gli oggetti posseduti, ma non è in grado né di aprire l'inventario né di bere Pozioni di Salute. La sua Salute si ripristina gradualmente con il tempo, fino a quando l'eroe non avrà ripreso conoscenza (il suo livello di Salute, a questo punto, sarà però molto basso, simulando un eroe appena uscito dal coma). Un altro personaggio può dissipare immediatamente gli effetti del tramortimento con un incantesimo appropriato.

Morte – Quando un personaggio tramortito subisce ulteriori danni muore. Gli oggetti contenuti nel suo inventario vengono disseminati sul terreno, in modo che gli altri membri del gruppo riescano a raccoglierli. Un altro personaggio, comunque, può resuscitare il defunto gettando l'incantesimo appropriato (a patto di possederlo).

Partite in multiplayer

Dungeon Siege prevede una modalità di gioco multiplayer, per un massimo di otto giocatori, tramite Internet, rete LAN o ZoneMatch. In multiplayer, i personaggi non giocanti (PNG) di una partita a giocatore singolo non possono unirsi al gruppo – sono consentiti solo eroi creati e gestiti da giocatori. Inoltre, creature e tesori vengono nuovamente visualizzati se si abbandona la partita e si torna, in seguito, in un'area già esplorata in precedenza. Le squadre o i giocatori singoli possono sfidarsi a chi uccide più mostri, giocatori, oppure una combinazione di entrambi.


Scappare da nemici troppo forti e tornare meglio preparati è una tattica assolutamente lecita.

Nota: Se in **Impostazioni partita** è selezionata l'opzione **Consenti ai giocatori di interrompere la partita**, quando un utente interromperà una partita multiplayer, anche la sessione di tutti gli altri verrà messa in pausa.

*** Partecipare a partite multiplayer/ospitare partite multiplayer**

Per creare una partita multiplayer cui possano partecipare altri giocatori è necessario un computer "host" sul quale viene definito il tipo di gioco e sono selezionate le impostazioni per quella particolare partita. Il computer dell'host funziona da server, pertanto in una partita fra amici è consigliabile che l'host sia la persona con il PC più veloce. Se l'host esce dal gioco la partita finisce. L'host può anche espellere dei giocatori dalla sessione.

*** Per iniziare una partita multiplayer**

1. Fate clic su **Multiplayer** nel menu principale.
2. Selezionate il tipo di connessione appropriato:

ZoneMatch – Consente di connettersi a un server Internet in cui i giocatori di *Dungeon Siege* possono chattare e giocare. Per partecipare a una partita ZoneMatch, cliccate sul pulsante **Elenco partite**, scegliete una partita dell'elenco, quindi selezionate **Partecipa alla partita**.

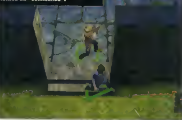
Internet – Collegamento diretto a un computer host tramite un indirizzo IP. Per partecipare a una partita su Internet inserite l'indirizzo IP del giocatore che ospita la partita, quindi cliccate su **Connetti**. L'indirizzo IP dell'host compare nella parte inferiore della schermata Multiplayer Internet.

Rete – Connessione tramite una rete locale utilizzando il protocollo TCP/IP. Per partecipare a una partita in LAN cliccate su una partita dell'elenco, quindi su **Partecipa alla partita**.

Per evitare problemi di collegamento, l'host dovrebbe sempre abilitare l'opzione **Consenti ai giocatori di partecipare alla partita in corso** nel pannello **Impostazioni partita** della modalità **Multiplayer**.

Una nota per gli utenti Fastweb: Abbiamo riscontrato qualche problema nel disputare delle partite multigiocatore. In sostanza, sarete liberi di aggiungervi a una sessione qualsiasi, ma non potrete fungere da host per tutti coloro che non fossero abbonati Fastweb, a causa della mancanza di un IP Pubblico. Alcuni abbonamenti consentono di disporre di un numero di ore gratuite di IP Pubblico, acquistabili, comunque, presso la home page di Fastweb.

Nella directory **Dati\Mod\Materiale Aggiuntivo per Dungeon Siege\Cartina per il Multiplayer** del CD 3 e del DVD troverete una cartina a colori di un'area del mondo di *Dungeon Siege* che potrete visitare solo nella modalità multiplayer. Il nome del file è **MP_world_11x17_flat-compressed.jpg**.

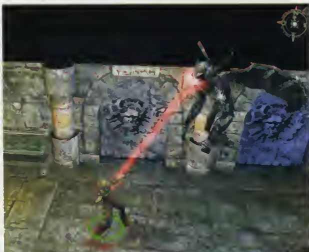

Per entrare in luoghi sospetti non c'è nulla di meglio che una tattica da "commando".


Tombe e cripte sono costellate da trappole letali.


Sul vostro cammino, vi imbatterete in foreste impenetrabili e torri vertiginose...

Gmax

L'editor di *Dungeon Siege* può avvalersi delle potenzialità di gmax, una utility di modellazione 3D.
Se intendete usarlo nelle vostre creazioni, **è indispensabile installarlo prima dell'editor**. A tale scopo, cliccate due volte sul file eseguibile **gmax12.exe** che trovate sul CD 3 e sul DVD nella directory **Dati\Mod\Materiale Aggiuntivo per Dungeon Siege\Dungeon Siege ToolKit\Gmax**. Nella schermata che appare, cliccate su **Setup**, quindi su **Next** e su **I Accept**, dunque su **Next**, per accettare il contratto di licenza. Ora, occorre indicare in che directory verrà installato il programma; una volta decisa, cliccate su **Next** e ancora su **Next**. I file verranno copiati sul PC.
Per concludere, cliccate su **Finish**.



*** La Procedura di registrazione**
Ora il programma deve essere registrato (procedura che sarà necessario compiere una sola volta). Assicuratevi di avere una connessione a Internet attiva, cliccate due volte sull'icona gmax che trovate sulla scrivania di Windows per lanciare il programma, quindi su **Go To** nella schermata che apparirà. Si aprirà una finestra Web. Selezionate il link **To register gmax please click here**, per passare alla schermata in cui inserire i dati necessari (Nome, un indirizzo e-mail valido e la password). Scegliete le opzioni che vi interessano e non dimenticate di selezionare l'accettazione dei termini di licenza (**I agree to the terms and conditions of the End User License Agreement**). Cliccate su **Submit**. Verrete informati del fatto che una mail di conferma sarà stata spedita all'indirizzo da voi specificato e si aprirà la pagina specifica di registrazione di gmax. Cliccate su **Continue on to the gmax Registration page**. Compilate i campi obbligatori (Nome, Cognome, codice postale e nazionalità), poi cliccate su **Submit**. All'indirizzo e-mail indicato in precedenza arriverà una seconda mail con il codice di registrazione per la nostra copia di gmax. Incollatelo nella casella del codice che trovate nella schermata di registrazione. La vostra copia sarà ora registrata e funzionale.
ATTENZIONE: Per qualunque dubbio o perplessità sul funzionamento del programma è possibile fare riferimento al forum dedicato all'indirizzo: **www.turbosquid.com/Forum/Index.cfm/stgAct/ForumList/intGroupID/1004**. Gmax non è un programma supportato da GMC, quindi la redazione non può fornire alcun aiuto sul suo funzionamento. Software e documentazione sono completamente in inglese e il loro uso implica una buona conoscenza di questa lingua.


I folletti e le altre creature dei boschi possono darvi benefici inaspettati.

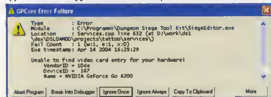
L'editor

Sul CD 3 dei demo e sul DVD, troverete l'editor un completo editor di mappe ed elementi di gioco per *Dungeon Siege*, lo stesso con cui gli appassionati si sono divertiti a creare numerosi Mod.



*** Installazione**
L'eseguibile dell'editor è contenuto nel CD 3 e nel DVD, all'interno della cartella **Dati\Mod\Materiale Aggiuntivo per Dungeon Siege\Dungeon Siege ToolKit**. Il file si chiama **DungeonSiegeToolKit1.7.EXE**. Per iniziare il processo d'installazione cliccatevi sopra due volte, procedete con **Next** alla schermata che apparirà, quindi su **I Agree** per accettare l'accordo di licenza. A questo punto, il programma verificherà la presenza dell'utility gmax sul vostro disco fisso (per l'installazione di questo programma, contenuto sul CD 3 e sul DVD, vi rimandiamo al paragrafo **Gmax**). Per usufruire delle funzionalità fornite da tale utility **è necessario che sia già installata sul PC**. Se questo non è il caso, cliccando su **Next** il ToolKit verrà ugualmente installato, ma non sarete in grado di sfruttare le opzioni addizionali di gmax.
Apparirà la schermata in cui decidere in quale cartella installare il toolkit. Una volta soddisfatti, cliccate su **Next** e ancora su **Next,** quindi una terza volta su **Next**. I file verranno copiati sul disco fisso. Completata l'operazione confermate con **Finish**. Sul desktop apparirà l'icona **Siege Editor**, da cui potrete far partire il programma. Se avete installato anche gmax, apparirà una seconda icona chiamata **Siege Max**, che consentirà di lanciare l'editor con le funzioni addizionali fornite da tale utility.

ATTENZIONE: Alcune schede grafiche recenti non sono riconosciute dal toolkit, e sullo schermo può apparire un messaggio di errore simile a questo:



Si tratta di un semplice avviso, che non darà alcun problema. Dovesse comparire, basterà cliccare su **Ignore Always** per accedere al programma normalmente.


La storia del mondo e dei suoi protagonisti è narrata nelle pagine dei molti libri che raccoglierete.

Attivare e disattivare i Mod

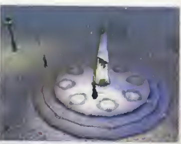
La maggior parte dei Mod per *DS* è composta da uno o più file chiamati Siegelets e identificati dal suffisso **.dsres**. L'utility *Siegelets Manager* serve proprio a installare e disinstallare tali Mod con facilità.
Per installare un Mod, trascinate il file .dsres sulla finestra dell'utility. Lo vedrete apparire nell'elenco dei Mod disponibili. I Mod possono essere attivati e disattivati cliccando due volte sul loro nome:

 ATTIVO  INATTIVO

E questo è quanto! Ora potete sperimentare le modifiche e le varianti al gioco che vi interessano di più. Fate comunque attenzione, perché i vari Mod sono stati creati da autori diversi e, spesso, non sono compatibili gli uni con gli altri. Il nostro consiglio è di provarli uno alla volta, prima di sperimentare delle combinazioni di più Mod. Per comodità, abbiamo raccolto i Mod compatibili con questa utility nella cartella **Dati\Mod\Materiale Aggiuntivo Per Dungeon Siege\Sieglets** del CD 3 e del DVD. Insieme a ogni Mod troverete un file **Leggimi** in italiano, che spiega quali effetti avrà sul gioco.

Nuove mappe e avventure

Nella cartella **Dati\Mod\Materiale Aggiuntivo per Dungeon Siege\Mappe e Avventure** trovate alcune mappe e avventure originali per *DS* sviluppate dagli appassionati. L'installazione di questi contenuti aggiuntivi è leggermente più complessa e deve essere effettuata manualmente. In ogni directory troverete un file Leggimi che spiega come installare e rimuovere quella particolare mappa o avventura, insieme a informazioni addizionali sulla stessa. È bene ricordare che tutti questi contenuti ritraducono il gioco in inglese, totalmente o in gran parte, e sono quindi fruibili solo da chi abbia una buona conoscenza della lingua d'Albione. Se avete acquistato l'edizione DVD di GMC, troverete tutte le mappe di seguito descritte, mentre abbiamo indicato con l'icona quella presente nel CD 3 dei demo.



I Mod

Grazie agli editor, i fan di *Dungeon Siege* hanno creato, nel tempo, una serie di Mod e conversioni che aggiungono nuove armi, caratteristiche e addirittura intere avventure e terre da esplorare!

L'UTILITY DI INSTALLAZIONE
Per semplificare la vita a chi intende semplicemente installare un Mod e giocare, abbiamo inserito nel CD 3 e nel DVD *Sieglets Manager*, una utility che consente di installare, attivare e disattivare Mod con la massima semplicità. Realizzato da Sebastien Martineau (waterwindsoul@hotmail.com), questo programmino ha numerose altre funzioni, come quella di far girare *Dungeon Siege* con una delle risoluzioni non supportate ufficialmente.

ATTENZIONE: GMC non può fornire alcun supporto su questo programma, realizzato da terze parti – non scriveteci, dunque, per avere aiuto.

INSTALLAZIONE
Create una cartella chiamata **Mods** nella directory in cui avete installato *Dungeon Siege* e decomprimete al suo interno il file **DungeonSiege_SiegeletsManager.zip** che trovate sul CD 3 e sul DVD, nella cartella **Dati\Mod\Materiale Aggiuntivo per Dungeon Siege**. Il programma è composto da un eseguibile chiamato **Siegelets Manager.exe** e da un file readme chiamato **Siegelets Manager Readme.txt**, su cui troverete informazioni addizionali in inglese. Cliccate due volte sul **Siegelets Manager.exe** per lanciare l'utility. Apparirà questa schermata:



Per prima cosa, cliccate in alto a sinistra su **Setting** per impostare il programma. Apparirà una schermata in cui verrà richiesto di inserire la directory in cui è stato installato *DS*. Potrete digitarla manualmente o cliccare su **Auto-Detect**. Cliccate, ora, sull'etichetta Siege Editor e inserite la cartella in cui è situato l'editor del gioco. Anche qui, potrete impostarla automaticamente cliccando su **Auto-Detect**. L'etichetta **Launcher Options** consente di impostare una risoluzione dello schermo extra tra quelle non supportate. Cliccate sul menu a tendina e scegliete quella che intendete utilizzare: una volta entrati nel gioco, la troverete disponibile nel menu delle opzioni.

Attenzione: Le risoluzioni non supportate possono causare problemi, anche seri, con il monitor! Se decidete di avvalervi di questa opzione lo fate a vostro rischio.

Infine, sotto l'etichetta **Misc. Options** selezionate l'opzione **Copy Instead of move when install**. In questo modo, sarete liberi di installare i Mod direttamente dal CD o dal DVD, senza doverli prima copiare sul disco fisso.
Cliccate ora su **Save** per salvare le impostazioni.

Yesterhaven



Un'avventura bonus pubblicata ufficialmente da Microsoft e pensata unicamente per il multiplayer. L'ambientazione, quasi fiabesca, vede una landa di pacifici contadini colpita dalla maledizione della Regina delle Nevi e ora stretta nella morsa di un inverno senza fine. Ma un minaccioso vulcano a sud e strane dicerie sui territori inesplorati a est fanno pensare che questa sia solo parte dell'intera faccenda... Si potrà giocare sia creando nuovi personaggi, sia "importando" eroi da *Dungeon Siege*.

Mageworld



Questa avventura addizionale è stata creata da un appassionato di nome Jim Farris, e presenta una trama alquanto peculiare – come è possibile intuire fin dal filmato introduttivo! Davvero il personaggio che dovremo interpretare è un'affascinante fanciulla ora trasformata in una creatura metà umana e metà equina?! Partendo da questo insolito presupposto, la storia ci guiderà alla scoperta di un mondo alquanto diverso da quanto abbiamo visto in *Dungeon Siege*.

Hyperborea



Un'altra avventura completa, della durata di una decina d'ore, creata ancora da Jim Farris – che si dimostra essere uno dei talenti più creativi della scena di *Dungeon Siege*. L'ambientazione, decisamente nordica, presenta un mondo più violento di quello di Ehb, popolato da Goblin, Elfi scuri e valchirie. Infine, il sistema magico e molti script della I.A. sono stati modificati per dare al giocatore un'esperienza unica!

Copperhead-retaliation



La migliore dimostrazione della flessibilità dell'editor di *Dungeon Siege* è questo Mod dall'ambientazione decisamente fantascientifica/cyberpunk. Tutto inizia quando la vostra navetta spaziale si schianta su un pianeta misterioso e il protagonista che avete creato comincia a sospettare di essere l'unico sopravvissuto... L'avventura è accompagnata dal sottotitolo "Capitolo 1", lasciando intuire che potrebbero esserci dei seguiti.

Circle of Iorient

NEL CD 3 Creato da Trailstorm-Radeem, questo nuovo capitolo della saga di *Dungeon Siege* porta il vostro personaggio in territori situati appena al di fuori della mappa principale del gioco. La natura della trama e dei mostri rendono l'avventura particolarmente impegnativa per i personaggi che si affidano molto alla magia, e completarla con uno di loro può essere considerata un'impresa rimarchevole! L'autore ha comunque incluso l'opportunità di calibrarne la difficoltà con grande precisione (vd. il file Leggimi).







SCOOP
prima occhiata

RAINBOW SIX LOCKDOWN

Non c'è solo Sam Fisher a combattere il terrorismo nel team di Ubisoft!

SVILUPPATORE Ubisoft Montreal **GENERE** Sparatutto tattico
CASA Ubisoft **INTERNET** www.rainbowsixgame.com

SQUADRA, PRONTA PER ATTACCO IN RETE!
Uno dei "pezzi da novanta" della serie *Rainbow Six* è da sempre la sezione multigiocatore. Rispetto alle versioni per console, *Rainbow Six Lockdown* proporrà un multiplayer piuttosto arricchito, con l'introduzione di alcune modalità inedite e di un interessante sistema di ranking online. Sono state predisposte nove mappe in cui sfidarsi, tre delle quali sono aggiornamenti di classici della serie.

RAINBOW SIX LOCKDOWN COLPIRÀ IL BERSAGLIO PERCHÈ:

- Dopo la delusione in campo console, Ubisoft deve riguadagnare la fiducia dei videogiocatori.
- La tradizione gioca a favore di Ubisoft nel mercato PC.
- Le rinnovate modalità online promettono scintille.
- L'Intelligenza Artificiale è stata completamente riprogrammata.

IL quarto episodio della fortunata serie di FPS tattici firmata da Ubisoft sta per tornare in azione su PC. *Rainbow Six Lockdown* – questo il titolo – è già disponibile da diversi mesi per il mercato console. Purtroppo, le versioni PlayStation 2 e Xbox hanno mostrato qualche "problema" nelle modalità online, spingendo i vertici di Ubisoft Montreal a operare una scelta impopolare: ritardare l'uscita nei negozi di quella per computer.

Tralasciando i fastidiosi bug che affliggevano il multiplayer e l'imbarazzante Intelligenza Artificiale dei nemici, a convincere i vertici del colosso franco/canadese sono state – probabilmente – le proteste dei fan della serie e l'accoglienza non proprio esaltante da parte della stampa specializzata. I ragazzi di Ubisoft Montreal avevano deciso di operare un taglio netto con il passato, proponendo in questo quarto episodio uno stile di gioco marcatamente arcade. L'operazione, sulla carta, era piuttosto semplice e non presentava grossi rischi: bastava riprendere la struttura vincente dei primi tre capitoli infarcendola di azione e di adrenalina pura. Il risultato ottenuto, però, non ha accontentato nessuno.

Il rinnovato *Rainbow Six Lockdown* per PC riprenderà l'intreccio narrativo dei precedenti episodi, offrendo diversi miglioramenti sia da un punto di vista grafico, sia da quello della giocabilità. Per quanto riguarda la modalità single player (fulcro della serie), i ragazzi di

"GLI OSTAGGI DOVRANNO ESSERE PORTATI FISICAMENTE IN SALVO"

Ubisoft Montreal hanno lavorato sodo per preparare 16 missioni che potranno essere affrontate anche in modalità cooperativa. Ogni mappa proporrà obiettivi molteplici da perseguire e "approcci" diversi per la risoluzione dei problemi. Un'altra gradita novità riguarderà la gestione degli ostaggi, che andranno portati "fisicamente" in salvo, mentre prima era sufficiente localizzarli. Questa aggiunta dovrebbe garantire una maggior complessità alla struttura portante di *Rainbow Six Lockdown*. D'altro canto, la rinnovata Intelligenza Artificiale assicurerà più efficienza ai propri compagni, evitandogli, per esempio, di cadere sotto i colpi del fuoco amico.

Le innovazioni non sono ancora finite: verranno aggiunte delle armi personalizzabili da parte del giocatore con l'aggiunta di una vasta gamma di silenziatori, mirini e dispositivi vari. Il ricco arsenale comprenderà anche il famoso esplosivo al plastico (C4), granate a carica batteriologica e molti altri gadget tecnologici.

Con un approccio più ragionato, il nuovo *Rainbow Six Lockdown* potrebbe rivelarsi un titolo da non perdere per i fan delle imprese della leggendaria squadra "arcobaleno" immaginata da Tom Clancy, e per chi ha adorato l'ottima serie *SWAT* di Sierra.



DATA DI USCITA
PRIMAVERA 2006

Nel passaggio da console a PC, *RS Lockdown* non ha perso la vocazione da FPS puro.

La I.A. dei compagni di squadra è stata riscritta completamente: speriamo sia al livello di quella vista in *Rainbow Six 3*.

La qualità grafica di *RS Lockdown* è sorprendente: notate gli affreschi dietro i nostri ragazzi.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Ubisoft Studios Montreal

Provenienza: Montreal, Canada

Storia: Il team che sviluppa la serie *Rainbow Six* apparteneva originariamente a Red Storm, di proprietà del celebre scrittore americano Tom Clancy. Dopo aver acquistato per svariate decine di milioni di dollari la società, Ubisoft ha iniziato a sfornare una serie di titoli quali *Ghost Recon* e *Splinter Cell*, che le hanno garantito fatturati impensabili fino a qualche anno prima. Gli Studios di Ubisoft a Montreal contano su 450 persone, impiegate stabilmente su innumerevoli progetti.

Li conosciamo per: *Rainbow Six, Ghost Recon, Rogue Spear, Prince of Persia* e *Splinter Cell*.

ATTENDERE PREGO!
La prossima primavera saluterà il ritorno della squadra Rainbow su PC.

RED ORCHESTRA OSTFRONT 41-45

Alleati e forze dell'Asse tornano ad affrontarsi nei teatri del Secondo Conflitto Mondiale...

SVILUPPATORE Tripwire **GENERE** sparatutto multiplayer
CASA Valve **INTERNET** www.steampoweredcom

NIENTE SOURCE: NOI VOGLIAMO UNREAL ENGINE

Un prodotto distribuito tramite STEAM basato sul motore di *Unreal* sembra quasi uno scherzo, ma i Tripwire sono serissimi. Pur non potendo sfruttare gli eccellenti shader che hanno contribuito a decretare la fortuna di *Holf-Life 2*, la grafica di *Red Orchestro Ostfront 41-45* non vi deluderà: la neve e le sue sfumature sono rese in maniera eccellente e l'animazione legata al momento in cui si ricarica il fucile è fra le migliori mai viste in un videogioco.

RED ORCHESTRA OSTFRONT 41-45 VI FARÀ STRISCIARE NEL FANGO PERCHÉ:

- L'assenza di un mirino renderà l'esperienza verosimile e complessa.
- L'attenzione al realismo non è andata a scapito della giocabilità.
- Non mancheranno i mezzi a bordo dei quall combattere.
- Il "vecchio" Mod *Red Orchestra* è tuttora eccellente.

IL servizio STEAM di Valve non è fra le novità più apprezzate dai giocatori, soprattutto da quelli le cui abitazioni non sono raggiunte dalle linee ADSL. Di contro, ha aperto la via a un inedito modello di sviluppo software.

Distribuire un titolo via Internet costa molto meno che inscatolarlo e ha consentito di lanciare giochi particolari, che poche case avrebbero finanziato, come per esempio *RagDoll Kung Fu*. Non solo: ha offerto la possibilità di fare il grande salto a chi si era sempre limitato a realizzare dei Mod. È questo il caso di *Red Orchestra*, una delle Total Conversion più apprezzate per *UT 2004*, che ora diventa un gioco a sé stante, distribuito da Valve.

Si tratta di uno sparatutto multiplayer ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale e, sebbene tale periodo storico sia ormai fin troppo presente, gli sviluppatori Tripwire sono stati capaci di aggiungere alcune interessanti novità alla formula. Manca, per esempio, un mirino come punto di riferimento per la direzione dei colpi. Per evitare che i più furbi disegnino qualche indicazione sul monitor, inoltre, i programmatori hanno fatto sì che a ogni movimento del giocatore l'arma si sposti leggermente, vanificando simili trucchetti.

Suonerà strano, ma il motore che anima *Red Orchestra Ostfront 41-45* non è il Source di *HL 2*, bensì l'Unreal Engine 2.5, che il team Tripwire conosce molto bene e del quale ha

"SONO STATE AGGIUNTE NUOVE CLASSI ED È POSSIBILE CHIAMARE IL SUPPORTO AEREO"

ottenuto una licenza commerciale vincendo il concorso "$ 1.000.000 – Make something Unreal", indetto da NVIDIA. Lo "spirito" del Mod *Red Orchestra* è stato mantenuto anche sotto altri aspetti, pur se sono state aggiunte nuove classi ed è ora possibile chiamare il supporto aereo per bombardare zone particolarmente calde. A proposito, quando sarà il momento, fate in modo di trovarvi almeno una volta sotto la pioggia di esplosivo: il vostro alter ego morirà, ma lo spettacolo pirotecnico sarà certamente degno di nota.

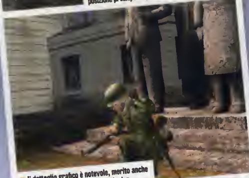
Non manca, ovviamente, l'attenzione per il realismo storico, come sottolinea il vicepresidente di Tripwire, Alan Wilson: "Abbiamo incluso dei nuovi veicoli leggeri e pesanti, espandendo la rosa delle opzioni a disposizione del giocatore. Ogni mezzo è stato curato come se si trattasse di una simulazione di carri armati. I partecipanti, infatti, saranno liberi di occupare ogni posizione del tank sfruttabile da un soldato".

Insomma, la dozzina di mappe (molte delle quali inedite) in cui combattere e gli otto nuovi veicoli sembrano conferire al "vecchio" Mod l'autorità per qualificarsi a pieno titolo come gioco a sé stante. Non resta che attenderlo con trepidazione.

GIOCHI COMPUTER


L'assenza di un mirino si ripercuoterà immediatamente sul piano della giocabilità.


Potrete utilizzare anche i veicoli, infilandovi in ogni posizione predisposta per accogliere un soldato.


Il dettaglio grafico è notevole, merito anche di un massiccio utilizzo dei pixel shader.


Nei momenti più critici, si potrà chiamare in aiuto il supporto aereo.

DATA DI USCITA
GENNAIO 2006

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Tripwire
- **Provenienza:** Roswell, USA
- **Nati nel:** 2005
- **Storia:** I programmatori cui si deve il Mod *Red Orchestra* (vincitore del concorso "$ 1.000.000 – Make something Unreal", organizzato da NVIDIA e le cui premiazioni si sono svolte nel gennaio 2004) hanno fondato Tripwire a febbraio 2005. In seguito, i Tripwire hanno deciso di unirsi a Valve per il loro primo prodotto commerciale, basato sul Mod che li ha resi famosi.
- **Li conosciamo per:** Il Mod *Red Orchestra* per *UT 2004*.

ATTENDERE PREGO!
Potrete presto lanciarvi in feroci battaglie online. La data prevista per l'uscita è gennaio 2006.



L'idea sarebbe quella di aprire un'agenzia di viaggi interna alla redazione, perché a forza di andare in giro per il mondo, gli inviati di GMC stanno spendendo un putiferio. Oppure, potremmo tentare di invitare qui gli sviluppatori con cui vogliamo chiacchierare. Ma allora dovremmo aprire un albergo!

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

Strategia In Tempo Reale

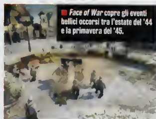
FACES OF WAR

Il gioco di squadra fa la differenza sia al fronte, sia sul PC.

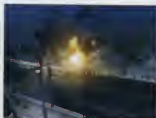
GALLERY



I compagni d'arme controllati dalla I.A. avanzano e si ritirano autonomamente, sulla base del numero dei nemici che si trovano ad affrontare.



Face of War copre gli eventi bellici occorsi tra l'estate del '44 e la primavera del '45.





Con l'adozione del bump mapping e del cube mapping, gli sviluppatori sono riusciti a digitalizzare superfici metalliche con alto indice di rifrazione.



Ogni elemento presente sul campo di battaglia può essere sfruttato come riparo, sia dai giocatori, sia dai nemici.

ABBIAMO già avuto modo di trattare la strategia secondo Best Way alcuni mesi or sono (GMC 110, pagina 45), quando il titolo si è affacciato per la prima volta sul fronte ludico mondiale. La faccenda ci ha incuriosito non poco, quindi, appena è stato possibile, siamo partiti alla volta degli studi di Ubisoft (casa editrice del gioco) con il preciso intento di fare prigionieri. Obiettivo primario: Dmitriy Morozov, direttore del team di sviluppo.

La nostra fonte di informazioni non ha opposto la minima resistenza e, interrogato sul perché di un RTS basato sulla conduzione di una squadra, ha subito precisato che tale elemento nasce da uno studio approfondito sulla giocabilità di *Soldiers: Heroes of World War II* (titolo di Best Way datato 2004). Il difetto riscontrato dallo stesso Morozov in tale realizzazione verte sul fatto che a uno scenario ampio e dettagliato non fa riscontro una meccanica di gioco su larga scala. Per ovviare all'inconveniente, si è provveduto a migliorare l'Intelligenza Artificiale dei compagni e a concedere, di conseguenza, ai giocatori più tempo "libero" da dedicare alla pianificazione tattica. In pratica, in *Faces of War* il nucleo combattente agisce all'unisono, ma ogni suo componente è in grado di compiere autonomamente azioni decisive e credibili. È proprio questo l'aspetto che Morozov individua come elemento caratterizzante del prodotto: "Sul mercato non esistono titoli in cui i giocatori abbiano l'opportunità di gestire una squadra composta da una decina di soldati e, al contempo, di controllare personalmente una singola unità con un sistema paragonabile a quello dei giochi d'azione."

"In *Faces of War* il nucleo combattente agisce completamente all'unisono"

Visto che siamo in argomento, ci permettiamo di completare il discorso del nostro referente, sottolineando che in *Faces of War* spicca anche l'importanza attribuita alle condizioni atmosferiche. Ogni stagione è portatrice di specifici effetti che vanno a influire sulle prestazioni delle unità: capita, per esempio, che durante l'inverno i mezzi troppo pesanti impegnati a guadare un fiume ghiacciato vengano inghiottiti dai flutti e che i soldati "in ammollo" perdano la vita a causa delle temperature estremamente rigide.

Prima di concedere la libertà al "soldato" Morozov, abbiamo esplorato le prospettive multiplayer, scoprendo che Best Way ha in mente due modalità distinte. La prima è articolata su combattimenti su vasta scala, in cui i partecipanti devono mettere a frutto le proprie conoscenze tattiche, mentre la seconda è ancora coperta da segreto militare. Sappiamo solo che sarà più sbarazzina e immediata!

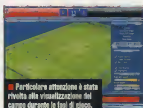
GIOCHI COMPUTER

Data di uscita: Marzo
Internet: www.facesofwargame.com

Gestionale Calcistico

SCUDETTO 2006

Quando giocare sul campo non basta più, è il momento di far vedere chi comanda.


Particolare attenzione è stata rivolta alla visualizzazione del campo durante le fasi di gioco.



Mentre il calcio italiano ha già il suo campione d'inverno 2005, negli studi londinesi di Eidos si lavora alacremente per dare vita a *Scudetto 2006*, la cui uscita è prevista per la primavera di quest'anno.

Delusi per i risultati ottenuti dalla vostra squadra del cuore? Bene, è proprio il momento adatto per prendersi una sana rivincita mettendo in ballo le vostre capacità manageriali e diplomatiche. Pur contando sull'esperienza di allenatore di Mervyn Day, capitano della Charlton Athletic, toccherà a voi tenere alto il morale dei giocatori con allettanti promesse e, al contempo, modificare le tattiche di gioco. Il tutto potrà avvenire direttamente durante le partite che, grazie al motore grafico Gameplan 3D, andranno vissute in diretta con estremo realismo e coinvolgimento. Buona anche l'interfaccia di gioco, disponibile in varie skin, che consentirà di tenere sotto controllo lo stato psicofisico del singolo calciatore e di riassumere nel dettaglio ogni eventuale contrattazione.

Data di uscita: Primavera 2006
Internet: www.championshipmanager.com

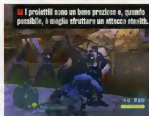
Azione

ROGUE TROOPER

Soldati geneticamente modificati e scenari post atomici: evviva l'originalità!

Un quadretto drammatico quello che vede un'intera squadra di soldati tradita dai superiori e un unico sopravvissuto (voi, ovviamente).

All'interno dell'elmetto di quest'ultimo sono conservati i ricordi e le coscienze dei compagni deceduti che, insieme a lui, meditano vendetta. Oltre che su questa simpatica compagnia, in *Rogue Trooper* potrete fare affidamento su un arsenale di armi e gadget elettronici decisamente interessante. Accanto ai soliti fucili di precisione e d'assalto saranno presenti apparecchiature in grado, per esempio, di creare ologrammi per distrarre gli avversari. Perché la vendetta, si sa, è un piatto che va consumato freddo e mai come in questo caso occorrerà avere la pazienza di studiare gli scenari evitando di lanciarsi in furiosi assalti, spesso utili solo a sprecare proiettili. Munizioni e potenziamenti potranno essere acquistati in qualsiasi momento in base alle esigenze, investendo i punti collezionati nel corso dell'azione e donando alla giocabilità quel pizzico di strategia che non guasta.


I proiettili sono un bene prezioso e, quando possibile, è meglio sfruttare un attacco stealth.

Data di uscita: 2006
Internet: www.rebellion.co.uk/rogue.htm

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Act of War - l'Espansione	Atari	Marzo
Age of Conan - Hyborian Adventures	Funcom	2006
Alan Wake	N.D.	Ottobre
Armed Assault	Bohemian Int.	Maggio
Bioshock	Irrational Games	Ottobre
Commandos Strike Force	Eidos	Febbraio
Company of Heroes	THQ	Giugno
Crashday	Bryo	Febbraio
Dark Messiah (of) Might & Magic	Ubisoft	Dicembre
Drake	Vivendi	Inverno
Duke Nukem Forever	Take Two	2006
Dungeons & Dragons Online	Atari	Marzo
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Vivendi	Febbraio
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Fine 2006
Evolution GT	Black Bean	Marzo
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	2006
Gothic III	JoWooD	Primavera
Half-Life 2 Aftermath	Valve	Primavera
Hellgate London	Namco	Maggio
Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	2006
Hitman: Blood Money	Eidos	Inverno
Legion II	Slitherine Software	Metà 2006
Neverwinter Nights 2	Atari	2006
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	2006
Prey	2K Games	Aprile
Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Primavera
Rise and Fall: Civilizations at War	Midway Games	Febbraio
Ryzom	Jolt	Inverno
Rugby Challenge 2006	Ubisoft	Inverno
Savage 2: A Tortured Soul	S2 Games	Estate
Scarface: the world is yours	Vivendi	2006
SDA: La Battaglia per la Terra di Mezzo II	EA	Primavera
SDA: Middle Earth Online	Vivendi	Inverno
Sensible Soccer	Codemasters	Primavera
SiN Episodes	Valve	2006
Snow	Take Two	2006
SpellForce II	Deep Silver	Primavera
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Primavera
Spore	EA	Maggio
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	2006
Star Wars Impero in Guerra	LucasArts	Maggio
Supreme Commander	THQ	Maggio
SWAT 4 The Stetchkov Syndicate	Vivendi	Inverno
Tabula Rasa	NC Soft	Ottobre
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda	Aprile
The Witcher	CD Projekt	N.D.
Timeshift	Atari	Giugno
TOCA Race Driver 3	Codemasters	Febbraio
Tomb Raider: Legend	Eidos	2006
Unreal Tournament 2007	Midway	Ottobre
WoW The Burning Crusade	Vivendi	Ottobre

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
I PIÙ ATTESI dalla redazione



Alessandro Galli

TOCA RACER DRIVER 3
Gioco di guida

Ci saranno 160 campionati ripartiti nelle varie carriere disponibili, che dovrebbero garantire il solito livello elevato di sfida. Per non parlare del nuovo sistema di danni...

http://it.codemasters.com

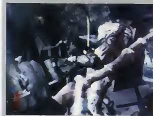


Fabio Bortolotti

CALL OF CTHULHU
FPS/Azione

Non vedo l'ora di giocare al terrificante e spaventoso FPS di Bethesda. Purtroppo, la versione PC di *Call of Cthulhu* sembra al momento "bloccata" e rinviata a data da destinarsi. Peccato!

www.bethsoft.com/games



Davide "Quedex" Giulivi

PREY
FPS

Promette di innovare il genere dando vita a una trama emotivamente coinvolgente, senza mettere in secondo piano una grafica da urlo e una giocabilità con sfumature quasi "acrobatiche".

www.prey.com



Paolo Dente

SPORE
Strategia/Gestionale

Dal papà dei giochi gestionali, la realizzazione definitiva: la gestione di un intero universo a partire da un organismo unicellulare, per arrivare alla conquista delle stelle.

http://spore.ea.com



Vincenzo Beretta

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Gioco di ruolo

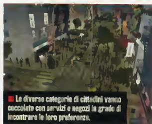
Anche se un po' deluso dall'improvviso ritardo che mi ha fatto mancare *Oblivion* nelle vacanze natalizie, rimango in fervente attesa!

www.bethsoft.com/games

Gestionale

TYCOON CITY: NEW YORK

È dura la vita dei palazzinari d'oltre oceano.



Le diverse categorie di cittadini vanno coccolate con servizi e negozi in grado di incontrare le loro preferenze.

La brama di danaro e potere è insita nella natura umana. Magari c'è chi la dimostra quotidianamente e chi, invece, la mantiene sopita in un angolino dell'inconscio. Non fa differenza: c'è! E con *Tycoon City: New York* è destinata a esplodere in tutta la sua frenesia.

Come è facile intuire dal titolo, nel gioco di Atari si ha l'occasione di effettuare una scalata alle classi sociali della Grande Mela, partendo per esempio dalla costruzione di un anonimo bar in quel del Greenwich Village e arrivando a seminare grattacieli lungo le strade di Wall Street. Per agevolare l'esplosione del magnate che alberga in voi, il team di sviluppo Deep Red (già *Monopoly Tycoon*) ha provveduto a programmare una I.A. capace di leggere le azioni del giocatore e reagire di conseguenza. Se gli sforzi imprenditoriali si concentrano sulla creazione di negozi e ristoranti in una specifica area di Manhattan, il gioco provvede automaticamente a completare la zona interessata allo sviluppo economico con una serie di nuclei abitativi. Tuttavia, ciò non significa che l'edilizia selvaggia sia una garanzia di successo. Anzi, se non si è in grado di garantire uno sviluppo organico dei quartieri, le strade si riempiono di rifiuti, gli edifici diventano sporchi e i pedoni si comportano come dei poco di buono. Per la serie, realismo imperante.

Data di uscita: Febbraio
Internet: www.atari.com

Azione/Sparatutto

MUTANT

Gli uomini sono tutti diversi tra loro, alcuni hanno quattro braccia...

Un gioco d'azione con visuale in terza persona che non abbia dalla sua un richiamo a una serie famosa rischia di passare inosservato, a prescindere dalle qualità che potrebbero contraddistinguerlo. A meno che detto gioco non tenti di stupire la platea con caratteristiche a sorpresa.

Dire che il protagonista ha a disposizione numerose abilità speciali non basta certo, ma come la mettiamo se di speciali ci sono addirittura due braccia aggiuntive, che sbucano dal tronco poco sotto quelle canoniche? Semplice, la mettiamo sul mutante. Quello protagonista dell'omonimo gioco di Napoleon gode della capacità di impugnare più armi e di mirare contemporaneamente su diversi bersagli.

Il sistema studiato dagli sviluppatori consente al giocatore di controllare di persona uno o più arti per concentrare il fuoco sui nemici più insidiosi, mentre quelle affidate alla I.A. si preoccupano di rovesciare piombo sugli esseri meno nocivi. Purtroppo, non abbiamo ancora avuto l'occasione di testare *Mutant*, quindi evitiamo qualunque giudizio, ma non vi nascondiamo che l'idea di giocare con un'imitazione della dea Kali ci suona parecchio intrigante.

Data di uscita: 2006
Internet: www.napoleongames.cz



Tradizionale la prospettiva dall'alto in terza persona, un po' meno il numero di armi impugnate: quattro invece di due!

■ Le nuove armi presenti in *The Stetchkov Syndicate* si sbloccano gradualmente nel corso delle missioni.

■ L'espansione è ambientata nella stessa città del titolo originario e utilizza il medesimo motore grafico sviluppato sulla base dell'Unreal Engine.

Azione Strategia

SWAT 4 - THE STETCHKOV SYNDICATE

Interessanti novità per le modalità multiplayer.

Le nuove immagini e informazioni diramate da Vivendi consentono di approfondire alcuni aspetti relativi all'espansione per *SWAT 4*.

Innanzitutto, per quanto concerne la vicenda, è emerso che il sindacato in questione è una famiglia capace di spaziare in diversi ambiti criminali. La poliedricità del nemico è alla base dell'ambientazione mutevole delle missioni, che in alcuni casi vedono direttamente coinvolti gli sgherri degli Stetchkov, mentre in altri si distaccano dal racconto principale per andare a interessare realtà criminali differenti.

Passando a esaminare la giocabilità, fa piacere notare che [illegible] Nell'espansione è possibile mettere ai voti in tempo reale ogni singolo partecipante a una sessione, nel caso in cui si comporti male, ed eventualmente decidere di estrometterlo seduta stante dagli scontri. Inoltre, è stata risolta la questione relativa alla comunicazione vocale tra i giocatori, mediante l'inserimento di un sistema VOIP dedicato, ed è stato inserito il supporto per le skin personalizzate.

Data di uscita: Inverno 2006
Internet: www.swat4.com

IN RITARDO

FPS Horror

CALL OF CTHULHU
DARK CORNERS OF THE EARTH

Casa: Bethesda Software
Sviluppatore: Headfirst Production

Fonti confidenziali hanno riferito alla redazione di GMC che l'atteso gioco ispirato agli scritti di H.P. Lovecraft potrebbe restare per molto tempo... atteso! Si vocifera, infatti, di un ritardo e addirittura di una cancellazione del progetto nella sua edizione PC. Agli appassionati ricordiamo, comunque, che il titolo è disponibile dall'autunno 2004 in versione Xbox. Il protagonista della vicenda, che forse non vivremo mai sui nostri monitor, è l'investigatore Jack Walters, il quale perde il senno dopo essere entrato in contatto con i più tenebrosi misteri dell'universo. Se volete saperne di più non mancate di leggere l'Anteprima di *Dark Corners of the Earth* a pagina 45.

[illegible] 2006
[illegible] N.D

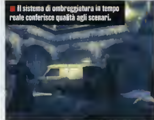
Azione

DIABOLIQUE – LICENCE TO SIN

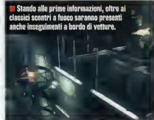
Chi è senza peccato spari la prima raffica.

In una recente presentazione alla stampa, Playlogic Entertainment ha messo in luce alcuni elementi chiave dell'avventura in terza persona *Diabolique – Licence to Sin*. Come accennato nei mesi scorsi, il gioco sviluppato da Metropolis ha per protagonista un agente speciale dell'Inferno, impegnato a combattere le sue controparti paradisiache. La lotta tra il Male e il Bene è ambientata in sei scenari, ispirati ad altrettante aree del globo, e fa affidamento su una I.A. capace di adattarsi alle mutevoli condizioni ambientali. Per quanto concerne il motore grafico, si parla dell'adozione di un sistema fisico realistico e di soluzioni speciali quali l'FSE (Full-screen Postprocessing Effect).

Data di uscita: Estate 2006
Internet: www.diabolique-game.com



■ Il sistema di ombreggiatura in tempo reale conferisce qualità agli scenari.



■ Stando alle prime informazioni, oltre ai classici scontri a fuoco saranno presenti anche inseguimenti a bordo di vetture.

PILLOLE

A FORCE MORE POWERFUL
Ivan Marosevic, fondatore insieme ad altri studenti del gruppo di opposizione serbo Otpor, che sul finire degli Anni '90 collaborò alla destituzione del dittatore Slobodan Milosevic, ha curato la realizzazione di un videogioco contro la violenza. Ispirandosi alle tecniche di lotta utilizzate a suo tempo da Otpor, il team ha creato un'esperienza ludica in cui il successo va ottenuto con la disobbedienza civile, organizzando scioperi e manifestazioni di massa con il preciso intento di rovesciare regimi totalitari e arrestare i conflitti. Per informazioni, cliccate su www.aforcemorepowerful.org.

TENNIS MANAGER
Il tennis manageriale si gioca online sul sito www.jb-tennis.net in una successione continua di tornei internazionali. Il gioco manca, per sua natura, di una veste grafica suggestiva, ma quanto a pertinenza e professionalità non teme confronti sul panorama della terra rossa virtuale. Tutte le pratiche relative alla definizione delle caratteristiche del proprio atleta vengono espletate online, attribuendo i 100 punti a disposizione alle 9 voci contemplate: diritto, rovescio, volley, servizio, attacco, difesa, resistenza, velocità e sensibilità. *Tennis Manager* può essere provato gratuitamente per due settimane, quindi è d'obbligo l'invito a tutti gli appassionati del genere a non lasciarsi scappare l'occasione.

FUTURE KILLER
Futrix, azienda composta da alcuni elementi fuoriusciti da Ritual Entertainment, ha annunciato in via ufficiale che l'FPS in soggettiva *Future Killer* è attualmente in fase di sviluppo. Il protagonista sarà l'unico superstite di un disastroso esperimento genetico, organizzato da un non meglio precisato governo per fronteggiare un'invasione aliena.

WINTER CHALLENGE
Mentre la fiaccola sta per accendersi per Torino 2006, Cyanide lancia sul mercato un gioco dedicato agli sport invernali. *Winter Challenge* sarà distribuito da DDE e permetterà di cimentarsi in numerose competizioni. Per lo sci alpino saranno disponibili la discesa libera, lo Slalom e il Super G, mentre per le discipline nordiche si parla di prove di fondo su 10, 15 e 30 Km, biathlon e Combinata.

FPS

UBERSOLDIER

La ricerca genetica ai tempi della Seconda Guerra Mondiale.

Le prime immagini di *UberSoldier* lasciano intendere che i nemici non saranno dei soldati comuni.

È atteso sugli scaffali dei negozi entro la fine del 2006 il nuovo FPS a cura di Burut Creative.

UberSoldier sarà ambientato negli scenari della Seconda Guerra Mondiale e avrà per protagonista un soldato geneticamente modificato, nella cui natura parecchio speciale saranno racchiusi poteri sovrannaturali, che però al momento rimangono coperti dal più stretto riserbo.

Tali abilità verranno messe a disposizione della resistenza alle forze d'occupazione naziste e saranno completate da un arsenale ispirato alle armi realmente disponibili all'epoca degli eventi. Sul piano del motore grafico è stata confermata l'adozione di un sistema fisico accurato, in grado di gestire le animazioni rag doll e di fornire, quindi, una sostanziale base di credibilità alla fantasia "ammazzatutti".

Data di uscita: Primavera 2006
Internet: www.cdv.de

Gioco sportivo

FRONTE DEL BASKET

Idoru va a canestro nel campionato italiano

Gli incontri di *Fronte del Basket* si disputeranno in palazzetti riprodotti sulla base di impianti realmente esistenti.

Dopo *Lega Volley Femminile 60 Campionato*, Idoru torna a esaltare la spettacolarità dello sport di casa nostra. *Fronte del Basket* si avvarrà delle licenze ufficiali delle 18 squadre e di tutti i giocatori del campionato 2005/2006. Il motore grafico sarà una versione potenziata di quello già apprezzato nel gioco della pallavolo e si presenterà arricchito delle animazioni in motion-capture, eseguite in collaborazione con Gianluca Basile, ex Fortitudo Bologna e ora in forze al Barcellona.

Data di uscita: Febbraio
Internet: www.idoru.it

■ Quando si viene colpiti, la visuale si sfoca e perde colore, rendendo ancor più difficile sopravvivere.



■ Preparatevi ad affrontare un viaggio nella follia e nella miseria umana.



TUTTI AL MANICOMIO

Nonostante sia ufficialmente guarito, il protagonista Jack Walters sconta ancora i postumi del periodo trascorso in manicomio. Le terribili scoperte che farà durante le sue investigazioni non contribuiranno certo a tenerlo tranquillo: dunque, sarete voi a dover prestare attenzione, evitando di soffermarvi sui dettagli più spaventosi, curandovi spesso e cercando di limitare gli orrori di cui sarete testimoni. Solo così sarà possibile mantenere Jack sano di mente. Altrimenti, mano a mano che proseguirete, sarete costantemente preda di visioni e vertigini.





■ Soffermarsi sui dettagli più spaventosi farà calare a dismisura la vostra sanità mentale.

ISTANTANEA SU: *CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH*

■ **Casa:** Bethesda Software
■ **Sviluppatore:** Headfirst Production
■ **Genere:** Avventura
■ **Requisiti di sistema:** PIII 800 MHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB, 2 GB su disco fisso
■ **Internet:** www.callofcthulhu.com
■ **Nei Negozi:** N.D.
■ **Perché aspettarlo:** I fan di H.P. Lovecraft e dell'horror di qualità non potranno che apprezzare il fascino della trama, le atmosfere suggestive e la raffinatezza del sistema di gioco.

CALL OF CTHULHU
DARK CORNERS OF THE EARTH

I Grandi Antichi si fanno aspettare a lungo, ma torneranno... forse.

BASTA avere letto almeno un racconto di H.P. Lovecraft per rimanerne stregati. La sua folle fantasia ha partorito incubi terrificanti, atmosfere oniriche e immagini ultraterrene. L'attesa è lunga, ma sembra che *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* possa riuscire nel difficile intento di trasporre questo orrore sul monitor di un PC.

La trama, fedele all'universo narrativo creato dal "solitario" di Providence, racconta le peripezie di Jack Walters, un investigatore impazzito in seguito all'incontro con una spaventosa creatura, avvenuto sulla scena di un suicidio di massa legato al culto di Dagon.

"NONOSTANTE IL LOOK DA FPS, *CALL OF CTHULHU* È UN'AVVENTURA"

Dopo aver trascorso cinque lunghi anni nel manicomio di Arkham, il buon Jack cercherà di capire cosa gli sia realmente successo, mettendosi sulle tracce della misteriosa setta.

Ovviamente, toccherà a voi guidarlo nelle sue indagini, raccogliendo indizi, risolvendo enigmi e, all'occorrenza, difendendovi con le armi da fuoco. L'obiettivo dei programmatori è quello di calarvi nella sua fragile mente, di farvi vedere con i suoi occhi e provare le sue paure, il tutto dimenticando di essere alle prese con un videogioco. A tale scopo, oltre a utilizzare la visuale in prima persona, l'interfaccia è stata ridotta all'essenziale: a parte l'inventario, richiamabile in ogni momento, sullo schermo non c'è traccia di mappe, mirini o indicatori di energia. Il risultato è una notevole sensazione di immersione, in grado di mantenere viva la tensione anche nei momenti all'apparenza più tranquilli. Nonostante il "look" da FPS, *Call of Cthulhu* è a tutti gli effetti un'avventura. Aggirandovi per le strade di Innsmouth dovrete parlare con i suoi abitanti, esaminare manoscritti e utilizzare al momento giusto gli oggetti che avrete raccolto. L'interazione con l'ambiente è molto articolata e obbliga a fare abbondante uso della materia grigia per sopravvivere. Per esempio, inseguiti da un gruppo di cultisti decisi a farvi la pelle, dovrete sbarrare le porte con dei mobili, nascondervi nelle ombre e agire con rapidità.

Questa complessità, sommata ai combattimenti (rari, ma impegnativi) e agli enigmi (raffinati, ma complessi), potrebbe risultare indigesta ai giocatori meno esperti, specie se poco avvezzi al mondo immaginato da Lovecraft. Se vi sentite all'altezza della sfida e siete disposti a sacrificare la tranquillità delle vostre notti, continuate ad aspettare l'uscita di *Call of Cthulhu*. Quando e se i Grandi Antichi arriveranno su PC, i brividi saranno di prima categoria.

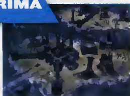
GIOCHI COMPUTER

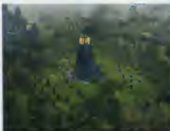
ARRIVERA' MAI SU PC?

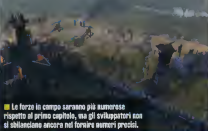
Poco prima di andare in stampa con questo numero, abbiamo scoperto che Bethesda ha dichiarato *Cthulhu* per PC "bloccato". Al momento, non sappiamo se si tratta di un ennesimo, dannato ritardo oppure della cancellazione definitiva del titolo. L'ultima ipotesi ci sembra improbabile, in quanto la versione da anteprima da noi provata era quasi completa. Contiamo di fornire maggiori (e speriamo, positive) informazioni nei prossimi numeri di GMC.

ISTANTANEA SU:
IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Electronic Arts
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Requisiti di sistema:** Pentium4 1,8 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB con supporto Pixel Shader
- **Internet:** www.eagames.com/official/lordoftherings/bfme2/us/home.jsp
- **Nei Negozi:** Primavera 2006
- **Perché aspettarlo:** La guerra dilagherà nella Terra di Mezzo, mostrando le battaglie nel nord e lasciando libertà di manovra ai giocatori grazie una modalità in stile "Risiko!". Le novità non mancheranno, insomma, e gli sviluppatori assicurano che i miglioramenti nei settori strategico e tattico soddisferanno anche i più scettici tra gli appassionati di RTS.







Le forze in campo saranno più numerose rispetto al primo capitolo, ma gli sviluppatori non si sbilanciano ancora nel fornire numeri precisi.



I castelli potranno essere migliorati e ingranditi con difese e cinte murarie, dando vita a strutture imponenti.

PENSA COME UN ORCO

Tra gli aspetti del primo episodio che avevano suscitato qualche arricciamento di naso da parte degli appassionati di RTS c'era l'Intelligenza Artificiale. Per *Lo Battaglia per lo Terra di Mezzo II*, gli sviluppatori di EA affermano di aver riscritto la I.A. da zero. Ci sarà modo di creare delle formazioni di truppe complesse semplicemente raggruppando le unità e muovendo il mouse: il programma penserà a disporre al meglio i vari tipi di soldato (fanteria e picchieri in testa, arcieri nelle file più arretrate, cavalleria sui fianchi e macchine d'assedio nelle retrovie, pronte a fornire supporto in attacco o in difesa). Anche sul piano tattico, i programmatori assicurano che sono stati compiuti dei notevoli passi in avanti: cogliendo alle spalle un'unità di picche, per esempio, la cavalleria riuscirà a farne strage, a differenza di quanto accadeva in *La Battaglia per la Terra di Mezzo*, in cui i picchieri avevano ragione delle truppe a cavallo a prescindere dalla direzione in cui erano rivolti.

IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II

L'Occhio di Sauron è puntato sul nord e una marea nera sta per investire i bastioni dei popoli liberi!

POCHI, MA BUONI

Nel bestiario fantasy, e in quello immaginato dallo scrittore J.R.R. Tolkien in particolare, non mancano le creature di dimensioni imponenti. *La Battaglia per la Terra di Mezzo II* darà modo di vedere in azione i nuovi Giganti (alti il doppio di un Troll del primo episodio), i maestosi draghi, i Mezzi-Troll ed esseri evocabili quali il "Guardiano" (come quello che emerge dalle acque di fronte alle porte di Moria, per intenderci) e un mostro capace di sbucare da tunnel scavati nel sottosuolo.

LA promessa de *Il Signore degli Anelli: Lo Battaglio per lo Terra di Mezzo* era quella di far rivivere agli appassionati di RTS le epiche battaglie viste sul grande schermo, negli episodi della trilogia cinematografica firmata dal regista Peter Jackson.

Un impegno mantenuto solo in parte, giacché l'impatto visivo e lo stile grafico dei film non erano stati sufficienti a mascherare qualche dettaglio "di sostanza" meno riuscito o assente dal videogioco. Gli spazi di miglioramento, insomma, c'erano ed Electronic Arts non si è lasciata sfuggire l'occasione di tornare sull'argomento.

Lo Battaglio per lo Terra di Mezzo II porterà delle novità consistenti in ambito giocabilità. Se, da una parte, faranno il loro ingresso tre fazioni – ovvero gli Elfi, i Nani e i Goblin – dall'altra è stato scelto di accorpare i soldati di Gondor e i Rohirrim in un unico gruppo denominato Uomini dell'Ovest, rimediando ai "doppioni" nelle unità. Una decisione più critica ha riguardato la possibilità di erigere strutture sul campo di battaglia: nel secondo episodio non ci saranno più limiti e saranno edificabili ovunque. In più, i giocatori saranno in grado di costruire e personalizzare le proprie fortezze con potenziamenti caratteristici per ognuno dei sei schieramenti disponibili, così come di circondare le rocche e le altre strutture con mura, arrivando persino a migliorare la qualità di ogni sezione della cinta.

Altra grande novità sarà la sezione strategica chiamata "War of the Ring", in cui rigiocare l'intero conflitto semplicemente scegliendo da che lato della barricata stare e decidendo una zona di partenza sulla mappa in 3D della Terra di Mezzo. A quel punto, sarà consentito costituire il proprio schieramento, spostare gli eserciti e conquistare i territori (del nord come del sud) in una modalità in stile "Risiko!". Le battaglie per le terre contese saranno affrontabili di persona, come in un normale RTS, o potranno essere risolte automaticamente. War of the Ring vi farà competere con l'Intelligenza Artificiale del gioco oppure con un altro utente in carne e ossa. La guerra prevederà l'impiego di tutte le fazioni offerte da *Lo Battaglia per lo Terra di Mezzo II* e porterà a "rivisitare" eventi bellici ben noti quali il Fosso di Helm o Minas Tirith e i Campi del Pelennor. Nulla impedirà, però, di sfidare il campo di Minas Morgul o di far scontare le armate nelle terre di Rhûn, il remoto est della Terra di Mezzo.

Finora si è accennato a campagne terrestri, ma *Lo Battaglio per lo Terra di Mezzo II* interesserà anche i mari. Catturando una "struttura arsenale" neutrale, si costruiranno le imbarcazioni tipiche del proprio schieramento (trasporti e navi da guerra elfiche o dei Corsari). I vascelli armati saranno migliorabili per quanto riguarderà la resistenza ai danni e il potere offensivo e saranno impiegabili per bombardare unità ed edifici nell'entroterra, così come per attaccare altri velieri o per esplorare la mappa.

Lo Battaglio per la Terra di Mezzo II sarà più vasto anche per quanto concerne il numero di eroi che scenderanno in campo. L'estensione della licenza di Electronic Arts al materiale contenuto nei libri de "Il Signore degli Anelli" porterà, tra gli altri vantaggi, quello di gettare



Le unità continueranno a esprimere le proprie "emozioni", anche in questo senso i programmatori affermano di aver affinato quanto visto in *La Battaglia per la Terra di Mezzo.*

Le battaglie interesseranno anche i mari e le navi saranno in grado di offrire appoggio alle truppe di terra.

IL NORD IN FIAMME

La Battaglia per la Terra di Mezzo II sarà giocabile in tre modi: affrontando la campagna di guerra dalla parte del Bene o del Male intraprendendo la guerra per il controllo della Terra di Mezzo nella modalità strategica in stile "Risiko!" War of the Ring, oppure dilettandosi in una delle battaglie contro la I.A. in cui si sceglierà la fazione e la mappa interessata. La campagna vi porterà nelle terre del nord, dove Elfi e Nani saranno impegnati a resistere alle forze di Sauron. Questi scontri vedranno le armate (aspettatevi più unità sullo schermo rispetto a *La Battaglia per la Terra di Mezzo*) combattere in scenari quali Bosco Atro, Lorien, Dale e la Montagna Solitaria. Parteggiando per il Bene, le razze dell'alleanza si opporranno alle orde di Goblin provenienti dalle Montagne Nebbiose e alla marea nera scaturita da Dol Guldur (la fortezza di Sauron all'interno di Bosco Atro). Servendo il Male, invece, controllerete le armate di Dol Guldur, così come una schiera di creature corrotte, e dovrete conquistare il nord della Terra di Mezzo per fregiarvi della vittoria.



Gli Elfi saranno l'ideale per chi predilige la tattica del "mordi e fuggi" contro unità più pesanti, quali i Troll. Messi alle strette, però, non dureranno a lungo in uno scontro diretto.



LA FORZA DEL NUMERO

La Battaglia per la Terra di Mezzo II offrirà: sei fazioni giocabili, tra cui le nuove Elfi, Nani e Goblin (ma Gondor e Rohan sono stati accorpati negli Uomini dell'Ovest); più di 80 unità, tra cui i Corsari di Umbar (capaci di scalare le pareti grazie a corde e grappini) e i Cavalieri Neri (gli spettri dell'Anello a cavallo) per Mordor, gli Uomini Selvaggi del Dunland per Isengard e i Ranger Dunedain per gli uomini dell'Ovest; 34 e passa eroi del calibro di la Bocca di Sauron per Mordor, Grima Vermilinguo e Sharku l'Eroe Warg per Isengard, Glorfindel e Re Thranduil di Bosco Atro (il padre di Legolas) per gli Elfi e Re Dáin II per i Nani. Infine, le mappe su cui combattere saranno oltre una cinquantina.

"NULLA IMPEDIRÀ DI SFIDARE I CAMPI DI MINAS MORGUL E DEL REMOTO RHÛN"

nella mischia campioni mai visti nei film. Altre personalità non presenti nel primo titolo e contemplate nella lista degli eroi saranno Elrond di Rivendell, dama Arwen, Galadriel signora di Lothlórien, Grima Vermilinguo e la Bocca di Sauron, giusto per citarne alcuni. Anche in questo caso, però, le novità non si limiteranno ai numeri. I giocatori, infatti, saranno liberi di creare il proprio eroe scegliendo una razza, una tipologia e personalizzandone l'aspetto, le armi e le abilità. Ciò avverrà all'inizio di una campagna di gioco, ma sarà consentito accedere alla funzione di creazione dell'eroe anche dal menu principale e si potrà intervenire persino su personaggi già esistenti. Una volta generato o modificato un eroe, si sarà liberi di impiegarlo nelle campagne in single player o nelle partite in multiplayer. Sempre in multiplayer, gli sviluppatori vogliono permettere ai partecipanti di giocare tra loro una partita "persistente" a War of the Ring, ricorrendo al salvataggio dei match, dato che combattere la Guerra dell'Anello attraverso ogni battaglia in RTS richiederà dei giorni!

L'esperienza diretta degli inviati di GMC ha riguardato proprio il multiplayer. In una sfida condotta sfruttando una versione da anteprima di *La Battaglia per la Terra di Mezzo II*, si sono affrontati Mordor e i Goblin. Grazie all'abilità speciale "Occhio di Sauron", il giocatore della terra dell'Oscuro Signore ha scovato la fortezza dei Goblin e ha lanciato all'assalto un paio di squadre di Orchi e due poderosi Troll di Caverna. I Troll hanno sopraffatto senza sforzo i fanti avversari, ma le torri con arcieri della fortezza dei Goblin (che nel frattempo si era potenziata tremendamente) sono state troppo per i due nerboruti mostri.
Prima che la schermaglia fosse terminata, Mordor aveva già approntato una nuova ondata, capitanata da Nazgul, e le truppe erano in marcia quando un messaggio ha attirato l'attenzione del Grande Occhio: "Abbiamo avvistato Gollum!". Negli scontri in Skirmish/Multiplayer, Gollum è un'unità stealth controllata dall'Intelligenza Artificiale e appare casualmente sulla mappa. Custodisce l'Unico Anello, che, se conquistato, dà modo di creare una super-unità; nel caso di Mordor nientemeno che Sauron. Gli sforzi del giocatore della Terra Nera si sono concentrati, dunque, sulla cattura e uccisione del misero Sméagol. Ben presto, il "Tessoro" era nelle mani dell'Oscuro Signore, con esiti facilmente prevedibili...

In un settore in cui i contendenti agguerriti non mancano, *La Battaglia per la Terra di Mezzo II* si prepara a scendere in campo in forze. A tale scopo, ha riveduto la propria strategia, mettendo a frutto le osservazioni degli appassionati di RTS e ampliando i contenuti legati a una delle saghe fantasy più famose e apprezzate.
La vera Guerra dell'Anello deve ancora cominciare.



ISTANTANEA SU: COMMANDOS STRIKE FORCE

- Casa: Eidos
- Sviluppatore: Pyro Studios
- Genere: FPS
- Requisiti di sistema: P4 2 GHz, 512 RAM, scheda 3D 64 MB
- Internet: www.commandos strikeforce.com
- Nei Negozi: Marzo
- Perché aspettarlo: Si profila come un FPS di spessore, articolato su una giocabilità che va dallo stealth allo sparatutto, senza disdegnare affondi nel gioco di squadra. Inoltre, a chi ha sempre odiato *Commandos*, suggeriamo di aspettarlo perché non è tanto... *Commandos*.



I soldati nemici impiegano alcuni secondi a riconoscere la presenza, in lontananza, di un estraneo.

I momenti e i luoghi importanti ai fini della missione vengono evidenziati da apposite finestre in sovrimpressione.

L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE

In *Strike Force* sono disponibili due visuali, da alternare mediante la pressione del tasto E. La principale, e la sola che abbia un valore effettivo in termini di giocabilità, è quella in prima persona. Solo con tale prospettiva, infatti, è possibile muovere i propri uomini. L'alternativa in terza persona consente di ruotare l'inquadratura, ma impedisce di compiere qualsivoglia azione. È utile quando si tratta di sbirciare dietro gli angoli nelle incursioni stealth.



COMMANDOS STRIKE FORCE

In arrivo da Pyro Studios, un nuovo punto di vista sulla Seconda Guerra Mondiale.

PER INGANNARE L'ATTESA



CALL OF DUTY 2
Dic 05 9

Impossibile parlare di Seconda Guerra Mondiale senza fare riferimento al capolavoro di Infinity Ward, un FPS sostenuto da un motore grafico di valore e da una I.A. verosimile. Come sottolineato nella recensione, pecca per la mancanza del quicksave, che in *Strike Force* invece esiste.

IN un mercato che, sempre più spesso, si dimostra poco propenso al rischio, la mossa a sorpresa di Pyro Studios va apprezzata in tutta la sua arditezza.

Gli sviluppatori madrileni erano in possesso di una serie profondamente radicata nel cuore dei videogiocatori. Una serie che, nel corso di tre episodi, aveva dimostrato come fosse possibile coniugare in un unico prodotto le complesse meccaniche della strategia in tempo reale e l'immediatezza dell'azione. Per molti, *Commandos* è stato una certezza, un appuntamento fisso grazie a cui mettere a dura prova il proprio ingegno militare. Ora, però, quel *Commandos* non c'è più. Nel corso del 2005, erano circolate con insistenza voci riguardanti l'innesto dell'azione in soggettiva, ma nessuno, prima della redazione di GMC, era riuscito a scoprire come si sarebbe evoluta la questione. Permetteteci, quindi, di andare fieri del nostro tempismo e di illustrarvi le nuove prospettive del gioco. *Commandos* è diventato un vero e proprio sparatutto in soggettiva, che rimane vincolato ai trascorsi della serie solo per quanto concerne i contenuti e le ambientazioni. Ci si trova nuovamente a combattere nel contesto della Seconda Guerra Mondiale e si può fare affidamento su alcuni degli uomini che furono protagonisti del suo trascorso strategico. Nello specifico, i referenti per l'azione sono il berretto verde, la spia e il cecchino, tutti ancora caratterizzati da abilità specifiche, anche se meno vincolati alle rispettive mansioni rispetto al passato.

Il primo della lista è, chiaramente, sinonimo di forza bruta: è in grado di maneggiare qualunque tipo di arma, ma non ha dalla sua neppure un briciolo di discrezione. Questa, infatti, spetta alla spia, come di norma esperta in omicidi silenziosi e capace di passeggiare in mezzo ai nemici grazie alla sua spigliata parlantina teutonica e all'abilità nei travestimenti. I due sono quindi uomini di contatto, che quasi sempre, nel corso delle missioni, operano in prossimità dell'avversario. Per farlo in relativa sicurezza hanno bisogno di un occhio che vigili sui loro movimenti, ed è proprio qui che entra in gioco il cecchino. Il "furbastro" preferisce tenersi in disparte, possibilmente arroccato su qualche balcone o nascosto nella vegetazione, e fornire da qui la sua copertura chirurgica a base di piombo.

Come è facile intuire, la collaborazione tra i soldati, oltre a essere fondamentale per il buon esito delle missioni, rappresenta anche l'elemento caratterizzante di *Strike Force*. Tuttavia, è giusto sottolineare che, in alcune delle missioni da noi provate, l'azione è affidata a un solo uomo e in tali circostanze il gioco assume la forma di un canonico FPS. È questo il caso dell'operazione "Oltre le linee nemiche", all'inizio della quale il cecchino deve liberare alcuni membri della resistenza francese intrufolandosi tra i cespugli e ripulendo i cortili di una cascina come solo lui sa fare, oppure della gita a Stalingrado "in trappola", in cui la spia esalta





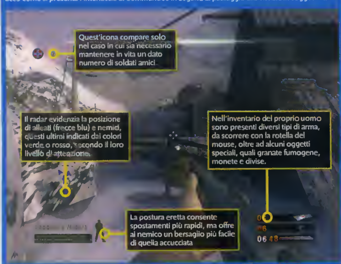
Il berretto verde è riuscito ad avvicinarsi al blindato della Wehrmacht e ad accoglierlo con una granata, grazie al fuoco di copertura del cecchino.



Una monetina lanciata nel posto giusto è più che sufficiente a distrarre il sottufficiale tedesco.

VITA DA COMMANDOS

Ecco come si presenta l'interfaccia di *Commandos* in seguito al passaggio alla visuale in soggettiva.





Il travestimento da ufficiale funziona con tutti i soldati della Wehrmacht, ma non basta a prendere in giro gli aguzzini della Gestapo.



PROSPETTIVA MULTIPLAYER

Il supporto multiplayer online di *Commandos Strike Force* sarà affidato alla tecnologia Net-Z di Quazal, grazie alla quale gli sviluppatori di Pyro Studios potranno esimersi dall'affrontare le vicissitudini della Rete e concentrare le proprie energie sulla creazione di modalità coinvolgenti. Queste, stando a quanto affermato dal portavoce del team spagnolo, saranno in grado di gestire un massimo di 16 partecipanti.

"LA COLLABORAZIONE TRA I SOLDATI È FONDAMENTALE PER IL BUON ESITO DELLE MISSIONI"

le proprie doti di trasformista e si intrufola nel quartier generale della Wehrmacht. Per quanto portate a compimento da singoli individui, le sortite non sfociano mai nella baraonda di uno sparatutto in senso stretto e privilegiano sempre e comunque le dottrine dello stealth. Queste trovano applicazione nei proiettili del fucile di precisione e nell'uso di pistole dotate di silenziatore, prima di esprimere tutta la loro efficacia negli strangolamenti con la cordicella metallica.

La medesima filosofia della discrezione è alla base delle missioni di coppia, in cui il giocatore ha l'opportunità di cambiare continuamente l'uomo in proprio controllo. L'azione si esegue premendo un solo tasto e ha effetto immediato. Nella cronaca degli scenari testati in anteprima, l'esempio più confacente è quello della missione in Norvegia "Una fredda accoglienza", nella quale il berretto verde e il cecchino devono bloccare l'assalto dei soldati avversari e, contemporaneamente, assassinare l'ufficiale che tenta la fuga. Perché l'operazione non sfoci in un fallimento, è necessario innanzitutto posizionare gli uomini in due punti strategici e controllare, di volta in volta, quello che si trova coinvolto nella situazione più scottante, dato che il gioco non prevede l'utilizzo di ordini da impartire al collega gestito dall'Intelligenza Artificiale e che quest'ultima non è in grado di eseguire in autonomia mosse decisive.

Oltre al berretto verde, alla spia e al cecchino, che come scritto sono i protagonisti, in *Strike Force* sono presenti numerosi personaggi non giocanti sotto forma di soldati alleati. Questi forniscono un adeguato volume di fuoco durante le missioni in cui non è richiesta particolare discrezione, ma al contempo rappresentano anche uno dei fattori che può sancire il fallimento di una spedizione. Capita, infatti, che tra gli obiettivi da portare a termine sia elencata la sopravvivenza degli alleati. Data l'impossibilità di impartire ordini, il compito va conseguito sia eliminando i nemici che li minacciano, sia premurandosi di portare loro soccorso con gli appositi medikit.

Dal nostro "primo assaggio" emerge, quindi, un titolo chiaramente orientato all'azione, in cui gli elementi distintivi del *Commandos* strategico vengono elaborati e semplificati in chiave FPS. La svolta è senza dubbio epocale e, siamo certi, non mancherà di mettere in subbuglio gli appassionati della serie. Per quanto ci compete, prima di lasciarci andare a giudizi vogliamo mettere sotto torchio la versione completa del gioco, che nel frattempo chiameremo: poco *Commandos*, molto *Strike Force*.

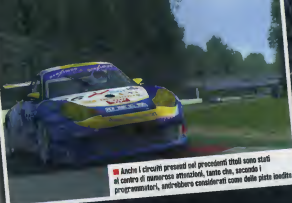


GTR 2

La smisurata passione per i motori trasporta Alberto "Pape" Falchi fino al circuito del Bahrain, per scoprire in esclusiva per GMC come procedono i lavori per l'attesissimo *GTR 2* dei Simbin!

CON **una certa nostalgia, molti giocatori di vecchia data si chiedono se esistono ancora i cosiddetti "bedroom programmer", gli estrosi e spesso leggendari programmatori che sviluppano i videogiochi più innovativi nelle loro stanze da letto, senza rendere conto a nessun publisher dell'andamento del proprio lavoro.**

Persone che, pur con budget limitati rispetto ai colossi del settore, riescono a sfornare prodotti di qualità indiscutibile, anche se spesso dedicati a nicchie di giocatori, come i patiti degli strategici a turni. I Simbin incarnano, per molti versi, queste figure ai limiti della fantasia: si sono fatti conoscere tra gli appassionati più sfegatati di simulazioni di guida sviluppando, gratuitamente, delle espansioni dedicate ai campionati GT e, forti del successo delle loro creazioni (nonché grazie alla collaborazione di alcuni piloti del campionato GT, compreso il presidente della società Erik Roos), si sono lanciati nel circuito commerciale con un gioco vero e proprio, l'ottimo *GTR*. Pur essendo nati grazie alla Rete, i Simbin hanno fortunatamente ritenuto fondamentale distribuire il loro gioco anche al di fuori del circuito online. Al contrario di altri team di sviluppo (come gli ISI), hanno fatto arrivare *GTR* direttamente sugli scaffali dei negozi e intendono farlo anche con l'atteso seguito, *GTR 2*.



Anche i circuiti presenti nei precedenti titoli sono stati al centro di numerose attenzioni, tanto che, secondo i programmatori, andrebbero considerati come delle piste inedite.



Le corse notturne sono state rese ancora più spettacolari, grazie alla maggior cura riposta nel sistema di illuminazione.

UNO SGUARDO AL PASSATO: *GTR*

Il primo gioco dei Simbin, targato 2004, è stato *GTR*. Sia come struttura, sia in quanto a realismo, si tratta di un titolo dedicato ai soli appassionati di simulazione: vetture potenti e nervose, gestite da una fisica rigorosa e impeccabile. *GTR* non era certo per novellini, ma l'inclusione di alcune modalità di gioco semplificate lo rendeva accettabile anche per piloti virtuali alle prime armi.





Fra le modifiche più sostanziali, non va dimenticato il nuovo modello fisico dei pneumatici, riscritto da zero per ovviare alle imprecisioni che caratterizzavano i precedenti giochi dei Simbin.

"Gli avversari computerizzati si comportano in maniera ancora più verosimile che in passato"

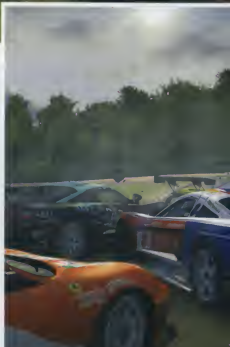
Nonostante i Simbin abbiano come pubblico di riferimento chi predilige le simulazioni estreme e poco digeribili dai piloti alle prime armi, le loro realizzazioni sono strutturate in modo da avvicinare al genere anche chi è privo della necessaria esperienza in campo simulativo.

Per raggiungere l'obiettivo, hanno modificato leggermente la struttura tipica dei simulatori, aggiungendo alla solita serie di opzioni nei menu alcune modalità che strizzano l'occhio ai principianti. Se in *GTR* era consentito solo correre un campionato, affrontare una gara singola o inanellare giri di prova nelle giornate di test liberi, in *GT Legends* i giocatori venivano obbligati a superare alcune competizioni per sbloccare i successivi campionati e nuove vetture. Una formula che, senza nulla togliere al realismo estremo, rendeva meno ripida la curva di difficoltà.

GTR 2 si baserà su un'ulteriore evoluzione di questo concetto e stando a quanto affermato da Stephan Pietsch dei Simbin: "Offrirà ai giocatori il meglio dei due mondi (ovvero, *GTR* e *GT Legends*). Tutti i contenuti ufficiali del FiA-GT (circuiti e vetture) saranno disponibili dall'inizio. Oltre a questo, i piloti saranno in grado di sbloccare altri campionati e tracciati, che potranno essere poi inseriti negli altri eventi. *GTR 2* sarà più indicato ai principianti rispetto a *GTR*, ma più competitivo rispetto a *GT Legends*".
Competitivo inteso non solo come più difficile da portare a termine, ma anche come più aderente alla realtà. Per quanto abbiamo apprezzato il motore fisico di *GTR* e *GT Legends*, alcuni piccoli aspetti non ci avevano convinto a pieno, come per esempio il basso grip a velocità contenute. Ci rincuorano le parole dei programmatori: "Con *GTR* ci siamo accorti che molti giocatori riscontravano problemi nella dinamica dei pneumatici alle basse velocità. Abbiamo ricostruito l'algoritmo da zero ottenendo dei miglioramenti sostanziali rispetto a *GTR*. Ciò si riflette anche nella giocabilità, estesa a una rosa più vasta di periferiche. Ora, anche la tastiera sarà utilizzabile con soddisfazione".

Al contrario di altre simulazioni, *GTR 2* non intende focalizzarsi sulle sole gare online. Queste ultime, certo, ricoprono un ruolo di primo piano, come ribadisce Stephan Pietsch: "Sappiamo quanto sia importante il netcode per le gare in multiplayer e abbiamo investito molte risorse nella sua ottimizzazione. Abbiamo già migliorato notevolmente quello presente in *GTR*". Nell'ottica dei Simbin, però, anche le partite in single player devono offrire dei momenti di grande divertimento: "Abbiamo compiuto notevoli passi avanti con la già ottima intelligenza Artificiale e gli avversari computerizzati si comportano in maniera ancora più verosimile che in passato".

La filosofia di sviluppo di *GTR 2* è, insomma, quella di abbracciare un pubblico il più vasto possibile, senza scendere a compromessi con l'obiettivo di realizzare una simulazione impeccabile sotto il profilo del realismo. Anche quello tecnico, ovviamente; una simulazione di guida non si presta a improvvisazioni artistiche sullo stile grafico: tutto deve essere il più vicino possibile alla realtà. Il che include una mole immensa di lavoro per fotografare i circuiti e le vetture, e per inserire questi dati nel gioco. Se il livello di dettaglio con cui erano riprodotti i tracciati disponibili in *GTR* e *GTL* era impressionante, ora i Simbin si sono superati: oltre all'aggiunta di Dubai, Zhuhai, Valencia e



Il sistema di danni ha subito dei pesanti ritocchi e dovrebbe rivelarsi ben più realistico, oltre che maggiormente spettacolare.

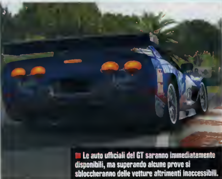

Quando messi sotto stress, i freni si arroventano sino a perdere efficienza, se la temperatura dei dischi rimane troppo elevata.



L'IMPORTANZA DELLA SCATOLA

I Simbin sono fermamente decisi a far sì che i giocatori di ogni tipo, dagli appassionati dei simulatori di guida perennemente collegati a Internet a chi non ha mai toccato un volante virtuale, possano divertirsi con il loro prossimo titolo. Questo desiderio parta dalla volontà di far trovare *GTR 2* sugli scaffali dei negozi di videogiochi: "Non intendiamo limitare il nostro pubblico vendendo solo via Internet", ci dica Stephan Pietsch dal Simbin "*GTR 2* avrà alcune caratteristicha che lo renderanno interessante sia per chi non ha mai toccato un volante, sia per i professionisti, e per molti è più facile acquistare il gioco nei negozi. La confezione ha ancora un valore unico ed è attraente per gli appassionati di videogiochi".




Le auto ufficiali del GT saranno immediatamente disponibili, ma superando alcune prove si sbloccheranno delle vetture altrimenti inaccessibili.





altri (per un totale di 28 pistel), i vecchi circuiti sono stati ritoccati al punto che: "I giocatori li considereranno inediti", dice con un certo orgoglio Pietsch.

Il motore che li animerà sarà un'evoluzione di quello visto in *GT Legends*. Se quest'ultimo si dimostrava eccellente nel rendere al meglio le differenti condizioni di luce in cui ci si trovava a gareggiare, *GTR 2* sfoggerà i propri muscoli simulando anche differenti condizioni atmosferiche. Secondo il team: "Il principale miglioramento si mostra sotto forma di un sistema di simulazione del clima dinamico. Quando pioverà, le strade rifletteranno in tempo reale gli sfondi e le altre vetture. Non appena la pioggia cesserà, la traiettoria si asciugherà realisticamente, a causa dei pneumatici che allontaneranno l'acqua. Tutto questo sarà simulato anche a livello fisico, non solo grafico". Nonostante colossi come Papyrus siano usciti di scena a causa delle dimensioni ridotte del mercato dei simulatori di guida, i Simbin hanno dimostrato che è possibile allargare questa nicchia, a patto che la struttura del gioco venga aperta così da essere apprezzabile anche al di fuori della cerchia dei patiti del realismo a tutti i costi. Non solo "hotlap" e gare online, quindi, ma anche una sezione single player caratterizzata da una I.A. credibile e alcune nuove modalità di partita. Secondo i programmatori, una delle maggiori difficoltà di sviluppo è stata: "Estendere il gameplay per abbracciare una fetta più ampia di giocatori, senza alienare gli accaniti della simulazione estrema. Abbiamo introdotto una serie di nuove modalità che, siamo sicuri, ci aiuteranno a raggiungere tale scopo. Ciò che riteniamo più interessante è l'inclusione della scuola di guida e abbiamo puntato molto per far sì che risultasse divertente. Il giocatore potrà fronteggiare una serie di sfide veloci, capaci di indurre facilmente dipendenza. Il punteggio

L'assenza dell'audio tridimensionale lascia un po' di amaro in bocca, ma il rombo del motore ci farà sentire comunque all'interno di un vero abitacolo.

PROVA SU PISTA

Nonostante il codica del gioco sia ancora ban lontano de quallo che erriverà sugli scaffali, i Simbin non hanno asitato e farci inanellare giri su giri con *GTR 2*. Utilizzando vetture che conoscavano bena e sfracciando sui circuiti già presenti in *GTR*, ebbiemo notato una minor tandanza ai testacoda durante la eccelarate o le chicane. Non che la auto rimengano incollate ei tarrano, tutt'eltro; ma il nuovo modello fisico dei pnaumatici consanta di intuire in enticipo quando si sta perdendo grip, dando al pilota il tempo di dosare acceleratore a freno per evitare il paggio. Abbiemo riscontrato encha che i cordoli non possono più essere affrontati con troppa laggarezza: se, in passato, ci si saltava sopra sanza farsi troppi problemi, ora è meglio sfruttarli con intelliganza, evitando di aggredirli. Siamo ancha riusciti a dare un'occhiata alla nuova modalità Driving School e Tima Trial, epprezzando in maniara particolare le indicazioni reletive al giro migliore: oltre elle ghost car nei giri valoci, si avrà un altro fondamentale punto di riferimanto, costituito de una linaa cha indicherà le traiettoria del giro migliore e che, secondo il colore, segnalarà se l'euto in quel punto era in frenata o eccelarata.

UNO SGUARDO AL PASSATO: *GT LEGENDS*

GT Legends è le seconde fatica dei Simbin, uscita nel 2005. Pur non rinunciando al raalismo estremo, gli sviluppatori hanno scelto di far correre i piloti virtuali con vetture dai vacchi campionati di GT, la automobili usata nel periodo che ve dagli Anni '50 ai '70. Il risultato sono macchina mano spinta, più facili da domare a capaci di ingaggiare serrata sfide all'ultima sportellata.



"Il sistema di simulazione del clima dinamico è fantastico"

massimo verrà registrato, in modo da spingere i piloti a superarsi costantemente. Questi sono solo alcuni spunti, provvederemo ad aggiornarvi su quanto faremo non appena il gioco si avvicinerà al lancio" (attualmente, abbiamo visionato una versione di *GTR 2* ancora lontana dall'essere completa N.d.R.).

Una serie di promesse niente male, quelle che vengono dai Simbin, i quali sembrano in grado di anticipare le nostre domande. Prima ancora che riusciamo ad accennare al modello di danni, ci indicano le migliorie apportate, che includono detriti che si staccano dalle vetture e fumo che fuoriesce dalle aree di impatto. Il tutto andrà anche a influenzare il comportamento delle vetture, facendo dimenticare (si spera) il sistema di danni di *GT Legends*, fin troppo permissivo nei confronti dei giocatori "aggressivi".

L'unica sezione che sembra sia rimasta intonsa è quella audio. Lasciate da parte EAX, DirectSound3D o altre librerie audio, *GTR 2* rimarrà stereofonico come i predecessori. I Simbin hanno fatto di tutto per migliorare ulteriormente la qualità dei campioni audio dei motori (già eccellente nei precedenti titoli), utilizzando, però, lo stesso collaudato motore audio.

GTR 2 ci è stato mostrato in una versione ancora acerba, che però ha permesso di apprezzare l'impegno del team nel produrre una simulazione accurata e divertente da giocare. Finora, non siamo rimasti delusi né da *GTR*, né da *GT Legends*, e *GTR 2* pare riassumere il meglio di questi due titoli, includendo alcune caratteristiche uniche. I Simbin sembrano meno aperti alla comunità dei modder rispetto agli ISI, sviluppatori di *rFactor*, ma la solidità di una licenza come quella FiA-GT e la collaborazione con alcuni piloti della lega offrono alcuni vantaggi tangibili, che non si limitano alle corrette statistiche relative ad auto e piloti, ma includono dati telemetrici acquisiti tramite lo stesso strumento impiegato nella realtà (e nel gioco) per la loro analisi, il MoTec.



LE STELLE DEI VIDEOGIOCHI NEL CIELO DEL 2006

Favolosi mondi virtuali sono pronti a rivelare i propri segreti agli intrepidi videogiocatori su computer, interi universi attendono solo di essere creati o conquistati, avventure mozzafiato ed eroi carismatici non vedono l'ora di monopolizzare il tempo libero degli appassionati. Ora più che mai, il futuro dei videogiochi è nel PC!



NON è nostra intenzione fomentare le Console War, ma le pagine che vi apprestate a leggere andrebbero sbandierate davanti al naso di chiunque affermi che il PC non è la migliore piattaforma di gioco, con ottime potenzialità e titoli grandiosi. Il futuro per il computer è fulgido e ogni riga di questo speciale conferma che non c'è mai stato un periodo più favorevole per divertirsi con mouse e tastiera.

Gli ultimi tre anni hanno testimoniato un fitto e proficuo scambio di idee tra i creativi (i vari Will Wright, Peter Molyneux e Richard Garriott, giusto per citarne alcuni) i programmatori e gli appassionati di videogiochi. Come conseguenza, le case di sviluppo hanno un quadro sempre più chiaro di cosa serva per portare sugli scaffali dei negozi una grande realizzazione. Anche dal versante tecnologico provengono notizie più che incoraggianti: con circa 300 euro si acquistano delle ottime schede video, che consentono di giocare alla grande, mentre lo shader model 3 è presente in sempre più titoli.

Creatività e tecnologia combinate schiudono le porte a nuove esperienze. Il 2006 decreterà la fine delle astrazioni, nel nostro hobby preferito. Come ha dimostrato *Half-Life 2*, anche nei mondi virtuali ogni cosa può essere manipolata e spostata. È un processo irreversibile: difficilmente ci si potrà ancora accontentare di livelli statici. È stata innescata una rivoluzione che si ripercuoterà in ogni genere videoludico.

Un tempo, nei giochi di ruolo, un incantesimo "palla di fuoco" non colpiva mai realmente il Goblin; si limitava ad abbassare i suoi punti ferita. Nei GdR del 2006, in *Oblivion* e in *Dark Messiah of Might and Magic*, spedirà il tapino a gambe all'aria, facendogli compiere un volo di parecchi metri. Calcoli e statistiche sono acqua passata. È rimasto solo il divertimento.

Basti pensare a *Rise and Fall*, un nuovo gioco strategico in cui, invece di limitarci a impartire ordini agli eserciti, potremo farci largo tra le loro file, combattendo le battaglie al fianco dei nostri soldati, in prima persona. Ampliando l'orizzonte si nota che la ricchezza e la varietà dei mondi su computer stanno crescendo esponenzialmente. *S.T.A.L.K.E.R.* metterà in scena una vera catena alimentare: gli animali che lotteranno per la sopravvivenza attorno alla fatiscente Chernobyl si nutriranno gli uni degli altri. Per sfamare il nostro alter ego in *Oblivion* dovremo andare a caccia di cervi, armati di arco e frecce. In *Alan Wake* i mostri vorranno cibarsi di noi – in una "piccola città" degli immensi Stati Uniti che, praticamente, trasuderà atmosfere alla "Twin Peaks" da ogni mattone.

Come dimenticare, poi, la frontiera dei MMORPG, che stanno per raggiungere la piena maturità. *Tabula Rasa* mira a unire la brutalità e l'intensità degli FPS online con un mondo persistente online. Non è difficile immaginare orde di giocatori che affrontano insieme la minaccia aliena.

Intanto, *Hellgate: London* e *Spore* mescolano le carte, accostando la componente single player con il multiplayer cooperativo. Nulla vieterà di addentrarsi da soli nella metropolitana di Londra infestata dai demoni, ma sappiamo bene che i migliori compagni per questa avventura si troveranno online... e anche loro non aspetteranno altro che qualcuno li inviti "alla festa".

Che dire, poi, di quella terribile specie a due teste che avrà raso al suolo la nostra capitale? Probabilmente sarà di proprietà di una mamma quarantenne residente in Australia. L'avrà generata e cresciuta amorevolmente grazie al sistema evolutivo di *Spore*, magari di nascosto dai propri figlioletti appassionati di titoli stealth.

Tra un anno da oggi, con un po' di fortuna, avremo vissuto queste e altre esperienze. La tecnologia è pronta. Le idee non mancano. Il nostro computer è più vispo che mai. Che entrino i giochi!

ELDER SCROLLS OBLIVION

Un salto nell'universo fantasy più realistico e coinvolgente mai creato.

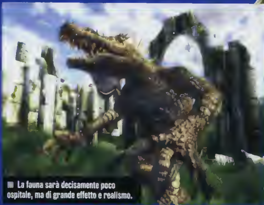
CASA 2K GAMES
SVILUPPATORE BETHESDA
DATA DI USCITA APRILE

Un grandioso gioco di ruolo ambientato in un mondo interamente esplorabile, a metà strada fra verdi campagne fantasy e le profondità dell'inferno. Avrete la libertà di muovervi immersi in scenari lussureggianti, di fare la conoscenza di numerosi PNG durante il giorno, per poi derubarli nella notte, di unirvi a bande di assassini, di scorrazzare in sella al vostro destriero e di scoprire tante piccole quest. Infine, se proprio vi resterà un po' di tempo, potrete anche salvare il mondo invaso dalle schiere di demoni che avranno oltrepassato i cancelli infernali.

Morrowind, l'immediato predecessore di *Oblivion*, ha fatto dimenticare ai giocatori di possedere una vita reale. Basterà ricordare qualche momento topico: mettere un piede in fallo su una roccia nei pressi di Dagon Fel, scivolare dal muro limaccioso spezzandosi gambe e braccia, e precipitare nella pozza d'acqua sottostante. Per riportare il giocatore alla realtà occorreva una morte violenta, affinché si rendesse conto che ciò non era accaduto a lui, ma al suo personaggio. Bene, in *Oblivion* tutto risulterà ancora più amplificato.
Il team di Bethesda è al lavoro per riuscire nell'erculea impresa di rendere il mondo di *Oblivion* ancora più ricco, vitale e denso di flora e fauna. Ma non è abbastanza. Quello che stupisce e alimenta le nostre aspettative è la solidità della fisica, dell'Intelligenza Artificiale e dei dialoghi del gioco. Ciò che finora consisteva in qualcosa di "rappresentato" sullo schermo sembra assumere vita propria ed esistere realmente: le spade si scontrano, le frecce restano conficcate nella corteccia degli alberi o vengono deviate da rocce e armature. Un esile Goblin travolto dall'impeto di una Daedric Daikatana non si accascia al suolo, ma viene letteralmente spazzato via.

L'intero *Oblivion* ruota attorno al significato di prospettiva in prima persona rielaborandolo, amplificandolo e rendendo la "filosofia" di *Morrowind* un concetto quasi indissolubile con l'esperienza di gioco e la vita reale.

"Il gioco ruota attorno al significato di prospettiva in prima persona, rielaborandolo"


La fauna sarà decisamente poco ospitale, ma di grande effetto e realismo.

HALF-LIFE 2 AFTERMATH

CASA VALVE
SVIL. INTERNO
USCITA MARZO

L'anno nuovo riserva ancora sorprese al caro, vecchio Gordon.

È già passato più di un anno da quando, nei panni di Gordon Freeman, ci trovavamo a salvare il mondo da minacce provenienti dall'altra dimensione. Nel frattempo, mentre Valve ci viziava con tutta una serie di chicche come *HL 2 Deathmatch*, aggiornamenti del calibro di *CounterStrike: Source*, *The Lost Coast* e *DOD: Source*, buona parte di noi stava lì a chiedersi che fine avesse fatto Alyx.

Per la gioia di tutti, *Aftermath* (il primo add on per *Half-Life 2*) sarà interamente centrato su di lei. Gran parte del lavoro degli sviluppatori è stata dedicata a un massiccio miglioramento della I.A. del personaggio: un compito facile in teoria, ma ben più complesso nella pratica, specie considerando il maniacale perfezionismo di Valve.

I cieli azzurri di *HL 2* verranno oscurati dalle polveri della distruzione della cittadella, gli Stalker (gli schiavi umani dotati di impianti e arti meccanici) andranno completamente fuori controllo e, a loro paragone, il più veloce degli zombi di *HL 2* ci sembrerà innocuo come un giocattolo a molla. È tempo di prepararsi.

■ Il paesaggio urbano avrà un che di malinconico e inquietante.

IN ORBITA

FULL SPECTRUM WARRIOR è stato concepito per due diversi scopi: come strumento di addestramento della fanteria statunitense nel tempo libero e come gioco vero e proprio. Il seguito *Ten Hammers* ci mette nuovamente a capo di due squadre di soldati, una specializzata nell'attacco e l'altra con la funzione di copertura. Questa volta, inoltre, sarà possibile controllare veicoli corazzati Bradley, Humvee blindati e squadre di cecchini.

Illusion Softworks, sviluppatore dell'ottimo *Hidden & Dangerous*, si sta interessando a un simulatore in stile *Operation Flashpoint*. **ENEMY IN SIGHT** inscena una guerra tra due superpotenze: le battaglie hanno luogo in scenari quasi totalmente deformabili, dove è consentito radere al suolo qualunque edificio presente nella zona.

■ Con *SiN Episodes* la competizione fra gli utenti online sarà elevata alla massima potenza.

SiN EPISODES EMERGENCE

CASA VALVE
SVIL. RITUAL
USCITA N.D.

Emozioni a puntate su scala mondiale!

Ne siamo certi: *SiN* risulterebbe eccitante anche senza rivestire il ruolo di precursore dei giochi a episodi. Per questo, dopo esserci fatti strada in una città in perfetto stile "Blade Runner", eccoci pronti a riportare le nostre prime impressioni.

Al fine di riuscire a confezionare gli episodi futuri in modo quanto più possibile adatto al nostro modo di giocare, Ritual ha creato un complesso sistema di tracking, che permette di monitorizzare le statistiche di gioco degli utenti. Vogliamo sapere quanti proiettili abbiamo esploso? Siamo curiosi di scoprire se i nostri amici sono riusciti a scovare quell'allettante segreto nascosto nel primo livello? Detto fatto.

La distribuzione digitale garantirà il lancio del gioco in simultanea su scala mondiale, regalando a milioni di appassionati l'ebbrezza di poter mettere le mani su *SiN Episodes* "tutti insieme appassionatamente" e di affollare i forum per condividere, a caldo, i primi commenti sulla propria esperienza ludica. E magari anche qualche spoiler!

SPORE

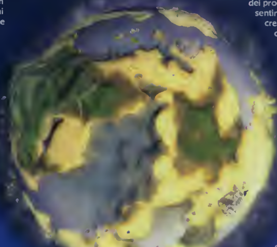
CASA ELECTRONIC ARTS
SVILUPPATORE MAXIS
DATA DI USCITA MAGGIO

La nascita della vita secondo Will Wright. E secondo noi.

Fare evolvere una razza di creature dal brodo primordiale fino all'era spaziale: questa è l'idea di fondo di *Spore*. In pratica, si tratta di una serie di minigiochi abbinati a una procedura tecnologica che consente di far progredire a piacimento le nostre creature virtuali.

Sotto forma di batterio, il microscopico esserino si ciberà di particelle nutrienti (un po' come *Pac-Man*); in seguito, evolvendosi, sarà possibile fornirlo di arti, bocca e persino di pelliccia. Una volta stabilitosi in superficie dovrà sfuggire ai predatori, procacciarsi il cibo e, raggiunto lo status di essere pensante, costruire città e ingaggiare battaglie sotto forma di un mini-gioco di strategia in tempo reale.

Fra i pochi sviluppatori in grado di concepire e realizzare una struttura di gioco simile spicca la figura di Will Wright, il creatore di *SimCity*, *The Sims* e (per l'appunto) *Spore*. Esistono moltissime ragioni per essere stuzzicati dall'uscita di questo titolo: si può gongolare al pensiero di prendere una cellula e portarla a diventare la specie dominante dell'intero universo o tremare all'idea di ritrovarsi la galassia invasa delle creature di un altro giocatore. Per un artista del game design del calibro di Wright, *Spore* può rappresentare il culmine di una luminosa carriera. Pensiamo a *SimCity*: ci ha mostrato quanto i giocatori siano affezionati a ciò che creano. Pur provando gusto nello scatenare terremoti e invasioni aliene sulle loro città, prima salvano il gioco per non perdere ciò che hanno faticosamente costruito. Eppure, finora, i simulatori di divinità hanno tralasciato il concetto mitologico di vera e propria "creazione", costringendoci ad adottare il frutto preconfezionato della mente dei programmatori, con il risultato di non farci sentire interamente padroni delle nostre creature. *Spore* parte da un presupposto completamente diverso: siamo noi a dare vita alle nostre specie e a guidarle attraverso la galassia, cominciando da organismi monocellulari evolutisi lentamente in complessi colonizzatori spaziali. Dopo averli creati, li nutriremo e poi li passeremo anche agli altri giocatori, senza mai perdere di vista l'indissolubile legame che ci unirà a essi. Il gioco sviluppato da Will Wright si concentra sulla possibilità di ottenere un altissimo livello di simulazione partendo da interazioni a livello "microscopico". È un concetto semplice da capire se, per rimanere in tema, prendiamo a esempio una formica di *SimAnt* che è in grado di costruire un'intera colonia da sola o quella bella pianta che riesce a risollevare il morale a un Sim, tanto da farlo arrivare in orario al lavoro. Da qui a comprendere come la filosofia del game design di Wright si sposi con il concetto che si cela dietro *Spore*, il passo è breve. L'evoluzione è subordinata a mosse apparentemente insignificanti, che, sulla lunga distanza, sortiscono effetti decisivi.



"Daremo vita alle nostre specie e le guideremo attraverso la galassia"

Allevare una specie non è come costruire un palazzo: fornire una creatura di un certo numero di arti avrà una precisa conseguenza sul suo modo di camminare e interagire con i suoi simili. *Spore* potrebbe esprimere l'essenza di tutta la carriera di Will Wright: un titolo in cui ogni cosa viene creata dal nulla e interamente nelle mani del giocatore. Chi ha detto "delirio di onnipotenza"?



In *Spore* sarà permesso qualsiasi capriccio genetico. Esagerate pure!





Il nostro microcosmo ha finalmente preso una forma ben definita.

TABULA RASA

Un esercito online di dimensioni spropositate.

CASA NCSOFT
SVILUPPATORE NCSOFT
DATA DI USCITA OTTOBRE

Richard "Lord British" Garriott deve essere stato colto da uno dei pensieri che attanagliano la mente di gran parte dei giocatori di *World of Warcraft*, una volta sdraiati nella quiete della propria camera da letto: se siamo degli eroi, perché diamo la caccia ai nostri nemici a scopo di lucro?
Da presupposti diversi, quindi, parte il nuovo titolo realizzato da Garriott, un MMORPG in prima persona in stile fantascientifico centrato su un epico conflitto fra umani e alieni (che - è bene dirlo - era già in sviluppo ben prima che si sentisse solo parlare di *WoW*).

Gli extraterrestri si riversano sul campo di battaglia senza sosta, cercando di impossessarsi di punti strategici e modificando continuamente l'assetto del fronte. Ai giocatori toccherà il compito di sconfiggerli, di riprendere il controllo delle zone chiave e di cercare di avanzare il più possibile per sbaragliare l'offensiva nemica. Insomma, una massiccia partita multiplayer a *Call of Duty 2*, ma ambientata nello spazio e a base di fucili laser.



I giocatori di *Tabula Rasa* dovranno vedersela con frotte di alieni spietati.



IN ORBITA

L'uscita di **VANGUARD** è un colpo basso al cuore e al portafogli di ogni giocatore di MMORPG fantasy. I componenti del team di sviluppo sono stati scelti fra i realizzatori di *EverQuest* e il gioco si attiene rigidamente alla classica formula "ammazza gli Orchi e accumula punti esperienza". Ma non traiamo conclusioni affrettate, gli sviluppatori hanno dichiarato di aver imparato molto dal successo di altri titoli quali *World of Warcraft* e, appunto, *EverQuest*.

Il mondo del gioco online non è soggetto alla dittatura degli stereotipi fantasy, come si potrebbe pensare, e **AUTO ASSAULT** ne è la prova. Orchi e Goblin saranno rimpiazzati da automobili e TIR equipaggiati con lanciarazzi e mitragliatrici, sullo sfondo di un paesaggio apocalittico che ben si presterà a ospitare numeri acrobatici tra gli edifici in rovina e folli corse nel bel mezzo di vallate e vecchie autostrade.

WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE

Il mondo di *Warcraft* continua a espandersi.



CASA VIVENDI
SVILUPPATORE BLIZZARD
DATA DI USCITA OTTOBRE

Il titolo della prima espansione per *World of Warcraft* sarà *The Burning Crusade*. Molte le novità: il livello massimo raggiungibile passerà dal sessantesimo al settantesimo. Un intero nuovo mondo, Outland, sarà raggiungibile attraversando lo storico Dark Portal. Ben due nuove razze si aggiungeranno a quelle già conosciute: una per l'Orda, i Blood Elf, e una per l'Alleanza, non ancora annunciata. Gli appassionati di artigianato potranno dedicarsi a una nuova professione, il Jewelcrafting, che probabilmente avrà molte connessioni con un'altra novità: le armi potenziabili (ci aspettiamo che i "Jewelcrafter" riescano a creare oggetti da inserire in spade, asce e compagnia). Sarà anche consentito acquisire una nuova cavalcatura, stavolta addirittura volante! Sarà utilizzabile solo nei territori di Outland, probabilmente per sfruttare meglio le caratteristiche del luogo. Inutile dire che nuovi dungeon e inediti battleground si aggiungeranno a quella che, già ora, sembra un'espansione decisamente piena di succose novità.

UT 2007

CASA MIDWAY
SVIL. EPIC
USCITA OTTOBRE

Più di un semplice deathmatch...

■ Il dettaglio delle armi sembra attestarsi su un buon livello.

■ Un gingillo davvero niente male, su cui non vediamo l'ora di mettere le mani.

Costruito sul successo dell'ottima modalità Assalto presente in *UT 2004*, che poneva ben 32 giocatori l'uno contro l'altro per impossessarsi del territorio, *UT 2007* punta ben più in alto con la modalità Conquista. Le mappe relative a questa opzione di gioco saranno tre volte più grandi di quelle viste in precedenza: bisognerà gestire al meglio le risorse (senza denaro non si va da nessuna parte) e tentare di far avanzare il proprio fronte per conquistare nodi di interesse strategico. L'ambizione di Epic, la sua esperienza con gli sparatutto in soggettiva e il motore grafico di ultimissima generazione (che conterà su ben tre anni di evoluzione tecnologica rispetto a *UT 2004*) lasciano ben sperare per l'uscita di *Unreal Tournament 2007*.

CASA N.D.
SVIL. REMEDY
USCITA OTTOBRE

ALAN WAKE

Il lato oscuro di una tranquilla città.



Alan Wake è uno scrittore di thriller psicologici che trae ispirazione, per le proprie opere, dagli incubi che popolano il suo sonno.

La vita dell'autore scorre tranquilla fino al momento della scomparsa della moglie. Colpito da insonnia e, di conseguenza, dal blocco dello scrittore, Alan decide di trasferirsi in una pittoresca e sinistra cittadina, per curarsi presso una clinica specializzata. Giunto a Bright Falls incontra una donna identica a sua moglie e torna a essere vittima di strani incubi, ritrovando l'ispirazione. Nel corso di una delle tanti notti insonni, però, le sue paure iniziano lentamente a trasformarsi in realtà. Alan non è un eroe, non nel significato che noi tutti diamo a questa parola: è una persona normale, vulnerabile, con tanto di sciarpa. Soprattutto, non è affatto il protagonista del gioco.

La vera "prima donna" di *Alan Wake* è la città di Bright Falls. L'ambiente di gioco ricopre un ruolo fondamentale, ereditato direttamente da *Grand Theft Auto*: non è più vasto, né altrettanto violento, ma è decisamente più "vitale". La chiave sta nell'inedita atmosfera ricreata fra le vie di una piccola realtà circondata da montagne nebbiose e dall'aria pungente, e nella mutevolezza dell'ambiente. La giornata può iniziare con un rassicurante cielo azzurro e pian piano rabbuiarsi sotto una spessa coltre di nubi. La tempesta non tarda ad arrivare e le foglie morte autunnali vengono spazzate via da un vento violento che scuote le cime degli alberi e increspa le acque del torrente. Sia il più piccolo dettaglio, sia le montagne godono degli effetti volumetrici creati da luce e ombre: grazie al motore Havok, ogni particolare rientra in una ferrea costruzione fisica, dalle frane alle numerose vetture presenti sullo scenario.

Un ambiente così vasto e imprevedibile farebbe apparire lo scenario di qualunque FPS poco più che un pannello di cartone. Inoltre, non trattandosi affatto di un FPS, in *Alan Wake* tutti gli effetti grafici (ombre volumetriche, occlusione ambientale, profondità di campo, normal mapping

"Ogni particolare rientra in una ferrea costruzione fisica"

e pixel shader vari) non ricoprono un semplice ruolo estetico. Wake è libero di utilizzare la luce come arma: ogni oggetto, da una semplice torcia a una lampada portatile, fino ad arrivare a un intero faro, può essere impiegato per sottrarre il mondo circostante all'oscurità.

Il fattore meteorologico e i suoi effetti sullo scenario aggiungono un parametro inedito e decisamente interessante nelle sezioni di guida ed esplorazione, e anche un evento apparentemente "normale" come l'avvicendarsi del dì e della notte (che, di giorno in giorno, fa tramontare il sole sempre prima) innesca tutta una serie di problemi particolari.

Gli incubi di Alan Wake lo pongono di fronte a domande senza risposta: dove si trova veramente sua moglie? È forse impazzito? La trama delirante, piuttosto che rifarsi a canovacci hollywoodiani, attinge a piene mani dal panorama delle serie TV "di nicchia". In generale, la struttura stessa del gioco – organizzato in missioni – rimanda alla suddivisione in episodi di un telefilm e, nello specifico, il riferimento a "Twin Peaks" di David Lynch è più che evidente nei suoi rimandi all'onirico e al distorto.


La ricostruzione della cittadina di Bright Falls è decisamente ispirata.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

CASA UBISOFT
SVIL. INTERNO
USCITA N.D.

C'era una volta in Messico...

Mexico City, nel 2013, è un posticino piacevole e solare, ma decisamente pericoloso. Dalle favelas al centro della città, alcune rivolte hanno sconvolto la capitale e voi rappresentate l'unica autorità in grado di tener testa alla minaccia terroristica in qualità di capo degli "Advanced Warfighter" – una squadra equipaggiata con una specifica dotazione tecnologica, appositamente studiata per la guerriglia urbana.

I membri di questo team impiegano corazze e collegamenti via satellite che permettono loro di richiedere rinforzi aerei, agganciare bersagli, ricevere notizie in tempo reale e guardare attraverso i muri grazie a un visore a raggi infrarossi. Le metropoli bruciate dal sole dell'America Centrale costituiranno uno scenario di grande effetto, in cui inserire violente sequenze di battaglie cittadine.

IN ORBITA

JUST CAUSE suona alle nostre orecchie più allettante di qualunque altra avventura a esplorazione libera apparsa sinora. Ricorda un po' *Far Cry*, ma con l'autonomia offerta da *Boiling Point* (e, speriamo, senza i suoi bug): il nostro ruolo sarà quello di un agente segreto della CIA incaricato di rovesciare il regime di un'isola nel Sud America. Panorami mozzafiato e sequenze di gioco ricche di adrenalina sono assicurate.

La serie di **ALONE IN THE DARK** può, a ragione, considerarsi come la vera capostipite del survival horror, con le sue inquadrature fisse magistralmente orchestrate per garantire il massimo in fatto di suspense e claustrofobia. Un ennesimo episodio della serie, di cui attualmente si sa poco, sarà pronto a reclamare il suo trono nel 2006.


I tetti dei palazzi saranno un punto di vista privilegiato.

HELLGATE LONDON

CASA NAMCO
SVILUPPATORE FLAGSHIP S.
DATA DI USCITA MAGGIO

Il terrore viaggia in metropolitana.

Vista in questa prospettiva, Londra diventa una città molto meno ospitale.

In un ipotetico futuro, Londra è stata invasa dai demoni ed è diventata il campo di battaglia per guerrieri dalle capacità sovraumane. Ok, smettete pure di pensare a *Doom* ambientato a Trafalgar Square: ciò che rende *Hellgate London* allettante non sono le premesse o l'ambientazione, quanto piuttosto la commistione di generi e il gruppo di lavoro alle sue spalle.

Il responsabile del progetto, Bill Roper (in passato figura di spicco del team di sviluppo Blizzard), ha parlato a lungo riguardo l'approccio "ibrido" del gioco, a metà strada fra FPS e GdR. Ciò si concretizza nell'introduzione di elementi d'azione all'interno delle classiche statistiche da gioco di ruolo e nella struttura esplorativa tipica di un'avventura single player calata in un universo multiplayer.

L'idea di sbarazzarsi violentemente di demoni di ogni sorta non è esattamente una trovata originale, ma *Hellgate* promette un'esperienza "sui generis", una sorta di misto fra *Doom 3* e l'intramontabile GdR d'azione firmato Blizzard, *Diablo*. Da quest'ultimo eredita l'idea di un gioco basato su classi e dungeon in cui si massacrano mostri per accaparrarsi un bottino, per poi cambiare rotta e trasformarsi in un gioco di combattimento 3D che dispensa indiscriminatamente magie e lanciarazzi.

"Le sparatorie da FPS si uniscono al gusto per la personalizzazione degli eroi"

Le sparatorie e gli spargimenti di sangue tipici da FPS si fondono con l'azione in terza persona, affiancando alla mera carneficina il gusto per la personalizzazione degli eroi e per la raccolta e lo scambio di oggetti. Ogni tasto del mouse corrisponde a un diverso tipo di attacco corpo a corpo e le ambientazioni presentano elementi casuali creati da un apposito editor, in grado di espandere all'inverosimile il coefficiente di rigiocabilità.

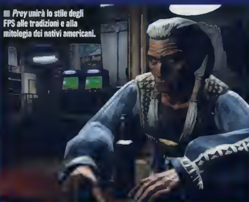
Un ulteriore aspetto degno di interesse è il modo in cui Flagship, lo sviluppatore, ha inteso la divisione fra il gioco online e quello offline. Mentre l'avventura single player ruoterà intorno a un nucleo esplorativo alla *Diablo*, la possibilità di disputare partite in rete renderà il gioco più entusiasmante e imprevedibile e offrirà un grado di sfida più proporzionato al livello di abilità dell'utente. Online sarà consentito, inoltre, scambiare oggetti che, grazie alla presenza di parametri di personalizzazione decisamente elevati, permetteranno di smerciare agli altri giocatori parte di un bottino particolarmente raro e prezioso.

PREY

CASA TAKE TWO
SVIL. HUMAN HEAD STUDIOS
DATA DI USCITA APRILE

Nello spazio, è sempre meglio essere soli che male accompagnati!

Prey sarà un FPS ambientato nello spazio e ci calerà nei panni di un guerriero indiano chiamato Talon Brave, rapito da un misterioso viaggiatore intergalattico. Ad aspettarci non troveremo strane sonde inserite nel nostro corpo, né orrende mutilazioni, ma solo un'istruttiva gita all'interno di una gigantesca astronave in cui le leggi della fisica e della gravità verranno puntualmente infrante. Fra passeggiate sui muri e sul soffitto, il nostro senso dell'orientamento verrà messo a dura prova. Ma non saremo soli: verremo presto a conoscenza della presenza, all'interno dell'astronave, di un intero aereo di linea con a bordo passeggeri terrorizzati; subito dopo, un bambino trasformato in zombi (con ancora indosso il pigiama) cercherà di inseguirci con gli occhi iniettati di sangue. Come se non bastasse, in caso di morte del personaggio (cosa che capiterà abbastanza frequentemente) dovremo scacciare gli spiriti che cercheranno di impadronirsi del nostro corpo, prima di tornare alla vita e riprendere l'avventura in cerca di una via di fuga. Ectoplasmi e alieni?



■ *Prey* unirà lo stile degli FPS alle tradizioni e alla mitologia dei nativi americani.

IN ORBITA

Tre fazioni sono in lotta per contendersi il controllo del mondo online: **RF ONLINE** è uno dei MMORPG più popolari in Corea e si appresta a raggiungere i negozi italiani nel 2006. *RF* è centrato sulla conquista del maggior numero possibile di territori: tornei giornalieri porteranno in premio aree ricche di risorse minerarie, mentre alcune classi di personaggi consentiranno di giocare con indosso una tuta meccanica in stile spaziale.

Perimeter è un gioco che non ha conosciuto il successo che meritava. Codemasters ha trasferito tutto nelle mani di KDV e il risultato è un nuovo, interessante, gioco di strategia. **MAELSTROM** sarà un RTS ambientato in un futuro in cui la Terra è minacciata da un'invasione aliena. Basterà scegliere da che parte stare e dare il via alla battaglia per la conquista del pianeta.

MASS EFFECT è un gioco firmato BioWare rimasto in cantiere per ben dieci anni. Un'avventura/GdR con regole molto personali, trama e sistema di combattimento in cui i giocatori faranno parte degli Spector, un gruppo di eletti incaricati di proteggere la galassia. La promessa è quella di una struttura di gioco molto libera, che non seguirà binari fissi e permetterà di esplorare a piacimento pianeti sconosciuti e non necessariamente connessi con l'intreccio principale.



■ In *S.T.A.L.K.E.R.* si rischierà di finire in fondo alla catena alimentare.

CASA THQ
SVILUPPATORE GSC GAME WORLD
DATA DI USCITA N.D.

S.T.A.L.K.E.R.

Va in scena la lotta per la sopravvivenza.

In fondo, i ritardi non sono sempre una cosa negativa. Per esempio, anche se ci piacerebbe conoscere la data di uscita di *S.T.A.L.K.E.R.* (l'anno, quantomeno), accetteremmo di buon grado un eventuale ulteriore ritardo, se ciò significasse la garanzia di un livello qualitativo più alto.
S.T.A.L.K.E.R. sarà un FPS in cui potremo muoverci liberamente in un mondo post-apocalittico, ma pullulante di vita. L'intero ecosistema delle creature che popoleranno il gioco presenterà un'intelligenza Artificiale piuttosto evoluta, e su un aspetto così importante non è il caso di essere frettolosi. Il concetto di "battaglia per la sopravvivenza" è sempre stato stravolto dai videogiochi.
La dura realtà è che il modo migliore per uscire vivi da una situazione pericolosa è stare fermi in un punto, piuttosto che mettersi alla ricerca di guai. Il motivo per cui *S.T.A.L.K.E.R.* si rivelerà eccitante è che, così facendo, oltre a morire di fame e di sete, si correrà il serio rischio di venire assaliti da orde di roditori impazziti. Almeno loro avranno la pancia piena.

SUPREME COMMANDER

CASA THQ
SVIL. GAS POWERED GAMES
USCITA MAGGIO

Il seguito non ufficiale di uno dei migliori RTS mai realizzati.



■ La visuale non sarà d'ostacolo alle iniziative strategiche dei giocatori.

Supreme Commander è un RTS fantascientifico con una componente bellica molto accentuata, mappe vastissime, eserciti numerosi e tre fazioni giocabili (umani, cyborg e alieni). L'aspetto relativo alla gestione delle risorse è stato ridotto al minimo, così da permettere agli utenti di concentrarsi principalmente sulla battaglia vera e propria, che avrà luogo per terra, aria e nelle profondità marine.

Seguendo una formula innovativa, la gestione tattica e la campagna verranno mantenute in costante collegamento grazie all'uso di una visuale sorprendentemente libera che, con un semplice tocco del mouse, passerà dall'inquadratura ravvicinata della battaglia a una panoramica di gioco dall'alto. Il precedente RTS di Chris Taylor, l'autore di *Supreme Commander*, è rimasto nel cuore di tutti gli appassionati: se si escludono elefanti da guerra, carri armati Tiger e dirigibili, *Total Annihilation* (uscito nel 1997) aveva tutto ciò che gli appassionati dei giochi strategici possono desiderare. Combattimenti sontuosi e spettacolari, gestione delle risorse elegante, ma decisamente sottovalutata, I.A. competitiva e interfaccia ben sopra la media degli altri RTS. Insomma, un gioco in grado di diventare il capostipite di una serie di titoli di successo e che, invece, è finito nel dimenticatoio, visto che non è stato realizzato alcun seguito e, allo stesso tempo, si è cercato di sfornare quanti più cloni possibile di *Age of Empires* e *Command & Conquer*.

L'essenza del gioco RTS subisce sempre di più l'influenza di GdR e simulazioni di guerra: ciò non va considerato come qualcosa di irrimediabilmente negativo, anzi. Dopotutto, ci ha regalato titoli come *Rome: Total War*, *Warcraft III* e *Rise of Nations*, ma con il risultato di lasciare un inspiegabile vuoto che, a nostro avviso, *Supreme Commander* potrebbe riuscire a colmare.

Forse, avremo fra le mani il seguito di *Total Annihilation* che aspettavamo da anni. Chris Taylor sa il fatto suo: non sopporta le visuali di gioco ancorate al terreno, che obbligano il giocatore a servirsi di una prospettiva limitante quando, invece, preferirebbe una panoramica dall'alto. Sa che la vita è troppo breve per perdere del tempo a imparare a memoria le statistiche minuziose che regolano le differenze fra sei diversi tipi di cavalleria leggera. Sa che per fare felice come un bambino qualunque appassionato di giochi strategici basta sfoderare un Megabot che calpesta tutto quello che gli capita a tiro, e che si diverte a incenerire file intere di nemici con un "delizioso" Raggio della Morte. Ebbene, è proprio questo che ci aspetta. Finalmente.

"Forse, avremo fra le mani il seguito di *Total Annihilation* che aspettavamo da anni"

COMPANY OF HEROES

CASA RELIC
SVIL. THQ
USCITA GIUGNO

"Banda di Fratelli" in formato RTS.



Lo scenario si distruggerà quasi totalmente sotto i nostri colpi.

Per i giochi con visuale in prima persona è semplice pizzicare le giuste corde: possono contare sulle emozioni, sulle animazioni dei volti, persino sull'impatto di un proiettile in piena fronte. Gli sviluppatori di Relic (quelli di *WorHammer 40K: Dawn of Wor*, per intenderci) sono intenzionati a riproporre le medesima immediatezza in un RTS. Usando l'engine di *DoW* daranno vita alla storia della compagnia Able, dell'Esercito Americano, e del suo tentativo di sottrarre l'Europa alla minaccia tedesca.

Ancora una volta, sarà la fisica a fare da padrona, con palazzi, veicoli e lo stesso terreno che esploderanno sotto i colpi, sbriciolandosi letteralmente e spargendosi un po' ovunque. Relic ha promesso oltre 2.500 animazioni per i soldati: questo significa che il loro obiettivo è dare a ciascun personaggio caratteristiche uniche e una sua specifica personalità, in modo che ciò possa svolgere un ruolo di maggiore spessore rispetto al puro valore estetico. Sarà possibile intuire, attraverso i movimenti, le condizioni fisiche ed emotive dei protagonisti.



IN ORBITA

In **COMBAT MISSION: SHOCK FORCE** sarete a capo di una squadra militare e combatterete durante un'insurrezione in Siria. La serie di *Combat Mission* continua a impiegare uno splendido sistema di gioco a turni, anche nell'era moderna: questa versione vi vedrà coinvolti con le vostre truppe USA in strette stradine, alla guida di elicotteri, mezzi pesanti e supporti armati.

Soddisfate i vostri desideri di conquista in **CAESAR 4**, l'ultimo gioco della famosa serie di simulazione di città antiche: organizzerete le vostre province nei minimi dettagli, sistemando in base ai vostri gusti palazzi e costruzioni, senza dimenticare di proteggerle dalle tremende invasioni barbariche. Il vostro obiettivo sarà di scalare il sistema politico e di diventare un vero Cesare.

Volete uno sparatutto schizofrenico, che vi permetta di controllare sia l'abitacolo di un aereo da combattimento, sia il ponte di una nave da guerra con la sola pressione di un tasto e con elementi RTS utili per gestire al meglio i vostri mezzi? Allora **BATTLESTATION MIDWAY** è proprio quello che cercate.

STAR WARS IMPERO IN GUERRA

CASA ACTIVISION
SVIL. PETROGLYPH
USCITA MAGGIO

Un nuovo titolo dedicato alla saga cinematografica più amata!

Fan di Lucas, gioite! Potremo rivivere le vicende immediatamente precedenti l'Episodio IV della serie di "Guerre Stellari", ma anche prendere parte all'assalto di Endor e Hoth, acquisendo il controllo della Resistenza e degli Star Destroyer nello spazio.

Il gioco prenderà il via con la contesa del progetto per un nuovo prototipo: l'X-Wing e con le forze ribelli che attaccheranno gli avamposti imperiali usando tank da guerra e fanteria. Una volta portata a termine la prima missione, i Ribelli saranno liberi di scegliere l'obiettivo successivo fra ben quindici differenti pianeti.

Le battaglie che avranno luogo sulla superficie si svolgeranno come in ogni altro RTS alla *Command & Conquer*, mentre quelle nello spazio offriranno alcune novità. Le tattiche dipenderanno dalla quantità e dalla velocità degli Star Destroyer, e dall'utilizzo delle cinture di asteroidi come copertura per l'attacco e l'avvicinamento delle astronavi più piccole.



Le sezioni di gioco ambientate nello spazio riserveranno sorprese e battaglie spettacolari.

RISE & FALL CIVILIZATIONS AT WAR

CASA MIDWAY
SVIL. STAINLESS STEEL
USCITA FEBBRAIO

Un solo eroe può cambiare le sorti della battaglia?

R*ise & Fall*, a prima vista, potrebbe sembrare un tradizionale RTS e, per la maggior parte del tempo, *sarà* il tipico RTS: tutti gli elementi classici risponderanno all'appello, dato che bisognerà costruire strutture, esplorare le mappe, assumere il comando delle antiche civiltà romana, greca, egizia e persiana, combattendo per la supremazia contro gli avversari.

Sotto la coriacea scorza di un normale RTS, però, si nasconde qualcosa di eccitante, che permetterà di calarsi in maniera del tutto realistica e profonda nei panni di un personaggio, per guidarlo passo dopo passo durante il combattimento.

Ogni fazione presente in *Rise & Fall* disporrà di due eroi (nel caso dell'Egitto saranno Ramses e Cleopatra): questi avranno delle doti uniche, che saranno sfruttate non al sicuro dietro i soldati, ma in prima linea. Le loro caratteristiche potranno ribaltare le sorti della battaglia, capovolgendola a nostro favore se usate correttamente. Per esempio, se le nostre truppe staranno soffrendo perdite ingenti a causa degli arcieri nemici posizionati in cima alle torri, saremo liberi di prendere il controllo di Cleopatra e sistemare personalmente i fastidiosi tiratori, mirando direttamente con il mouse e scoccando i nostri dardi. Ciò consentirà agli uomini di avanzare senza pericolo. La possibilità di sviluppare strategie vincenti improvvisandole sul momento è piuttosto interessante.

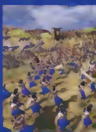
"Ogni fazione presente in *Rise & Fall* avrà a disposizione due eroi"

La ricetta del game design, per quanto riguarda i moderni giochi su PC, si riassume facilmente: basta prendere una formula collaudata – in questo caso, il tradizionale RTS – e aggiungere qualcosa di originale, oltre a un'Intelligenza Artificiale ben bilanciata.

Al momento di andare in stampa, pare che Stainless Steel Studios, cui era stata affidata la realizzazione di *Civilizations at War*, navighi in brutte acque. Midway Games ha però confermato l'intenzione di proseguire con la creazione del gioco. Non sappiamo ancora se gli sviluppatori saranno gli stessi, ma ci è stato assicurato che *Rise & Fall* arriverà comunque sugli scaffali.

■ Il numero di personaggi su schermo raggiungerà picchi molto interessanti.







IN ORBITA

NEVERWINTER NIGHTS 2 è un vero affare per i giocatori di ruolo. Se la campagna ispirata a "D&D", convertita per PC nientedimeno che dai creatori di *Planescape Torment* (il celebre team Black Isle), è l'attrattiva maggiore per i fan del GdR da tavolo, non bisogna dimenticare che sarà possibile creare e prendere parte a campagne multiplayer via internet. Per il primo capitolo, esistono già un gran numero di moduli realizzati dai giocatori: *NWN 2* potrebbe essere il titolo definitivo.

Torna **SENSIBLE SOCCER**, il gioco che semplifica al massimo il calcio, dove cross e passaggi si effettuano con un solo tasto e il tiro è questione di mira. La visuale dall'alto garantirà giocate a velocità stratosferica.



La riscotruzione storica dovrebbe essere abbastanza fedele.



RISE OF LEGENDS RISE OF NATIONS

Scienza, magia e strategia...

CASA MICROSOFT
SVIL. BIG HUGE GAMES
USCITA AGOSTO

C'è qualcosa di magnetico in *Rise of Legends*, forse perché è un RTS ambientato in un mondo in cui la meccanica e la magia si equilibrano, contendendosi la scena.
Delle quattro fazioni disponibili, due hanno attirato subito la nostra attenzione. Da un lato gli Alim, che praticano le arti magiche, vivono in città sospese nel cielo grazie a enormi cristalli azzurri e sono protetti da un esercito di dragoni di vetro, golem di sabbia e scorpioni grossi come carri armati. Dall'altro i Vinci, dal nome del famoso Leonardo, che sfruttano le sue invenzioni quali elicotteri a spirale ed enormi ragni meccanici.



Ogni fazione esibirà caratteristiche peculiari anche nelle architetture.

WARHAMMER MARK OF CHAOS

L'alba di una nuova guerra.

CASA NAMCO
SVIL. BLACK HOLE GAMES
DATA DICEMBRE



L'arrivo di *Mark of Chaos* è una buona notizia anche per chi non è mai stato particolarmente attratto dall'universo di *WarHammer*. La sensazione di grande tensione e l'atmosfera suggerite da *Mark of Chaos* potrebbero facilmente guidarlo nell'olimpo dei giochi di strategia. Saremo schierati dalla parte del Bene o da quella del Caos, ma protagonista sarà il campo di battaglia, in cui sarà consentito prendere il controllo di truppe appartenenti a razze diverse: dai Guerrieri del Caos a orde di Skaven e Goblin. Le promesse sono tante, ma c'è ancora molta strada da fare prima di mettere le mani su qualcosa di concreto.

ARMED ASSAULT

CASA N.D.
SVIL. BOHEMIA
USCITA MAGGIO



La migliore simulazione militare indossa l'uniforme delle grandi occasioni.

Operation Flashpoint rimane, ancora oggi, la scelta preferita dagli appassionati di simulatori di guerra: un perfetto scenario da "guerra fredda" su un'inesistente isola ricca di mezzi e armi moderne e realistiche.

Seguendo fedelmente gli ordini ricevuti, il militare protagonista di *Flashpoint* sale la scala gerarchica del proprio esercito, arrivando a comandare altri soldati, pilotare carri armati ed elicotteri, in un'atmosfera verosimile. Bohemia sta ripercorrendo questa stessa strada: *Armed Assault* è *Flashpoint* con una nuova veste grafica.

Operation Flashpoint è un titolo brillante, semplicemente la miglior simulazione di soldato di sempre e la particolarità che lo porta al di sopra della media è il fatto che incoraggia l'improvvisazione, in ogni momento. Forza il giocatore a prendere le decisioni che un vero militare dovrebbe fronteggiare in guerra.

Poniamo il caso di avvistare una colonna di camion e carri armati che portano rifornimenti alle prime linee. Dove posizionare le truppe? Meglio piazzare le mine per far saltare in aria i primi mezzi del convoglio, o quelli più importanti al centro? Quanto a lungo far fuoco, prima di sospendere e controllare le uccisioni? Dove una volta c'erano limitazioni tecniche, ora ci saranno solo opportunità. Bohemia ha impiegato ben tre anni per ottimizzare il motore grafico per la conversione su Xbox e, ora, il codice è migliore e più flessibile. In precedenza, la visibilità era limitata a 500 metri, oltre i quali il mondo spariva per lasciar spazio alla nebbia. Ora si ha a disposizione un ben più realistico raggio di due chilometri. Sarà possibile, così, avvistare il nemico da lontano e pianificare le imboscate e le strategie di attacco e difesa con un netto anticipo.

Operation Flashpoint non prevedeva la presenza di laghi, mentre ora sarete liberi di decidere se fuggire a bordo di una barca, piuttosto che su mezzi terrestri; mentre le foreste erano composte da un singolo blocco di poligoni, dove ogni albero si comportava esattamente come quello vicino, in *Armed Assault* la singola pianta ha conquistato un suo spazio e identità. Le colline creano zone d'ombra, è presente l'erba alta dove nascondersi e la vegetazione è più fitta. Tutti questi cambiamenti vengono automaticamente applicati alle vecchie campagne; in più, Bohemia sta sviluppando nuove missioni in cui sfruttare al meglio le novità, in particolare le grandi foreste e una città inedita dove il giocatore, nei panni di un soldato americano in missione di pace, dovrà difendere la parte meridionale dell'isola dal dispotico regime del Nord (non vi ricorda qualcosa?).

"Dove una volta c'erano limitazioni tecniche, ora ci sono solo opportunità"

I primi passi dell'esercito dello Zio Sam, in questo conflitto, si dirigeranno tutti in una sola direzione: all'indietro, in una ritirata ben organizzata e combattiva (almeno, si spera). La trama che lega le diverse missioni sarà raccontata come in un flashback, mentre il giocatore verrà interrogato dai propri superiori. La maggior parte dei combattimenti avrà luogo in zone urbane e Bohemia ha dichiarato che sta lavorando proprio su questo aspetto, al fine di sviluppare enormi città che portino al limite il motore grafico.

Sicuramente, esistono migliaia di giocatori che non hanno mai provato *Flashpoint* o che non ne hanno mai sentito nemmeno parlare: *Armed Assault* sarà un'ottima possibilità di colmare tale mancanza, non appena arriverà sui nostri hard disk!



Il realismo delle ambientazioni è uno dei punti di forza del gioco.



IN ORBITA

CRASHDAY non è solo un gioco di corse: oltre a gareggiare per vedere chi è il migliore, permetterà di lanciarsi con i propri veicoli in impressionanti manovre al limite della distruzione e di costruire dei tracciati personalizzati. Incurante dei limiti fisici, *Crashday* darà modo di posizionare giri della morte, tubi e costruzioni dove più vi aggraderà.

TEST DRIVE UNLIMITED, invece, si svolgerà nell'isola hawaiana di Oahu e sembra più un MMORPG automobilistico piuttosto che un semplice gioco di corse. Si potrà guidare per l'isola a piacimento, cercare gli sfidanti e scegliere i tracciati preferiti per le gare.

TOCA RACE DRIVER 3 è l'unico gioco in cui le competizioni di categoria HGV e di automobili classiche trovano uguale spazio. 35 diverse discipline di gara, 130 trofei e tornei e 21 sfidanti assicurano sempre nuovi stimoli e sfide. Sul CD 3 e sul DVD allegati alle rispettive edizioni di GMC, abbiamo inserito il demo di *TOCA Race Driver 3*, per un gustoso assaggio delle potenzialità del titolo di Codemasters.





La caratterizzazione dei volti è sufficiente, da sola, a incutere riverenza.

CASA ELECTRONIC ARTS
SVIL. INTERNO
USCITA MARZO

IL PADRINO

Baciamo le mani e giuriamo fedeltà alla Famiglia.

È tutta una questione di rispetto. Rispetto per il libro, rispetto per il film e rispetto per un malvivente spuntato tra le vie più malfamate di Manhattan, che arriva a ricoprire il ruolo di capo della Famiglia.

Quando si parla di un videogioco a esplorazione libera basato su storie di gangster, non si può fare a meno di pensare al debito inestinguibile che esso nutre verso *Mafia* e *GTA*. E *Il Padrino* non fa eccezione. Si parte nei panni di un semplice furfante impegnato a rendere i propri servigi alla famiglia Corleone, attraverso estorsioni, torture e furti d'auto; il tutto ambientato in una città completamente a disposizione, che spalanca le porte dell'intera isola di Manhattan per percorrerla in lungo e in largo.

Se c'è qualcuno che ha qualcosa da ridire sul fatto che un film degli Anni '70 approdi solo adesso al mondo dei videogiochi. . . faccia attenzione alle teste di cavallo nel letto.



La famiglia Corleone avrà degli incarichi molto particolari da affidarci...

BIOSHOCK

E pensare che la biologia ci sembrava noiosa.

CASA TAKE TWO
SVIL. IRRATIONAL GAMES
USCITA OTTOBRE

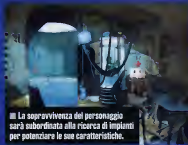
In un universo alternativo, questo gioco si potrebbe chiamare *System Shock 3*, dato che si tratta di uno sparatutto in prima persona a metà strada fra horror e fantascienza creato da Irrational Games, autori dell'indimenticabile *System Shock 2*.

Bioshock è ambientato in una vecchia base di ricerca nazista della Seconda Guerra Mondiale, riaperta per ospitare un laboratorio di esperimenti genetici. Non è esattamente quella che potremmo definire un'idea geniale o particolarmente astuta, tant'è che ci risveglieremo nel bel mezzo della devastazione più totale. Cadaveri che tappezzano il corridoio come moquette, strane creature che vagano per le stanze in preda al delirio e, nella nostra testa, l'insistente interrogativo su come possa essere accaduto tutto questo.

Bioshock rimpiazza i nemici presenti in *System Shock 2* con il prodotto di scellerati esperimenti genetici che perseguono un semplice imperativo biologico: procurarsi del cibo. L'unica speranza consiste nel riuscire a farsi strada fra questi mostri e trovare degli speciali impianti che potenzino le abilità del protagonista, permettendogli di sopravvivere e, finalmente, di trovare risposta alle sue domande.



La caratterizzazione dei nemici si prospetta attenta e ricercata.



La sopravvivenza del personaggio sarà subordinata alla ricerca di impianti per potenziare le sue caratteristiche.

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

CASA UBISOFT
SVIL. ARKANE
USCITA DICEMBRE

Un gioco di ruolo creato su misura per gli amanti degli FPS.





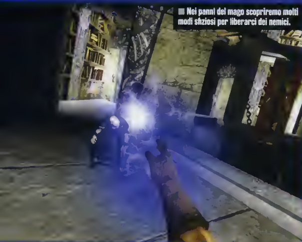


Il Source Engine di Valve verrà impiegato come motore grafico e fisico per la realizzazione di *Dark Messiah*, un'avventura fantasy che promette un livello di violenza decisamente inedito.

In qualità di giovane apprendista, Sareth avrà l'incarico di consegnare un artefatto a un amico del suo maestro. Il modo in cui ci riuscirà dipenderà da noi. Lingue di fuoco che ardono, sfere di ghiaccio che evaporano, duelli con la spada: il mondo di Ashan, nuova ambientazione che ospiterà le puntate future della saga di *Might & Magic*, sarà permeato da una fisica impeccabile. *Dark Messiah* introduce un livello inedito di realismo nell'universo dei giochi fantasy: tutti i poteri strabilianti solitamente relegati a fredde statistiche prenderanno vita sullo schermo. Il bagaglio di abilità del giovane Sareth si svilupperà parallelamente alla sua avventura, passando attraverso le capacità di guerriero mago o assassino.

"Il personaggio sarà una presenza *fisica* vera e propria"

Gli sviluppatori di Arkane stanno lavorando in maniera particolarmente audace sulla caratterizzazione delle classi: il mago, per esempio, sarà una figura in grado di orchestrare gli incantesimi in modi spettacolari e inattesi. Riuscirà a scagliare ghiaccio dalle dita e a congelare un orco in un attimo, per poi ridurlo in mille frammenti, o a colpire il terreno facendo perdere l'equilibrio agli avversari o, ancora, a far levitare in aria nemici e oggetti. Inoltre, come non lasciarsi ingolosire dalla facoltà di spaccare una colonna di marmo sulla fragile testa di un Goblin con un leggero movimento del polso? Eppure, sarà sufficiente far imboccare a Sareth un diverso cammino per infilzare lo stesso Goblin con una spada, tagliarlo a fettine o colpirlo alle spalle. O dargli fuoco. O piantargli una freccia tra le scapole. L'engine di Valve garantisce un livello di libertà e personalizzazione immenso, portando una ventata d'aria fresca nella "convenzionalità" del mondo fantasy. Ferire una guardia con la spada non è una novità, ma infilarle una sciabola nello stomaco, puntarle un piede sul petto e spingere il suo corpo esanime lontano accade solo in *Dark Messiah*. Si va ben oltre la semplice "interazione": il nostro personaggio sarà una presenza "fisica" vera e propria, riusciremo quasi a saggiare il filo della sua lama e a capire cosa sarà in grado di tagliare, cosa si potrà rompere e cosa, invece, sarà infrangibile. Arkane non sta solo sviluppato un ottimo GdR; sta schiudendo i cancelli di un mondo sconfinato.



Nei panni del mago scopriremo molti modi sfiziosi per liberarci dei nemici.



Il campionario di armi si prospetta esteso e ben diversificato.

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Sam Fisher soffre e noi ci divertiamo

CASA UBISOFT
SVIL. INTERNO
USCITA: PRIMAVERA

Il vecchio Sam non è più quello che conoscevamo. Ha perso i mitici visori, i gadget tecnologici e, soprattutto, ha perso sua figlia.

In risposta a chi sosteneva che con *Chaos Theory* avessero esaurito le cartucce a disposizione della blasonata serie di *Splinter Cell*, gli sviluppatori hanno optato per un radicale cambio di stile. Ci attende un Sam Fisher inedito, oscuro e sofferente, con un look aggressivo a base di tatuaggi e testa rasata. Infiltratosi nell'Armata di John Brown, un'organizzazione terroristica, dovrà riuscire sia a guadagnarsi la fiducia dei criminali, sia a recuperare importanti informazioni per Third Echelon.

Lo aspettano, oltre alle classiche azioni stealth e acrobatiche, difficili scelte morali. Vedere Ubisoft così audace nel modificare la sua "squadra che vince" non può che renderci ottimisti su questo già promettente titolo.



Sam Fisher sembra trovarsi "dall'altra parte della barricata". Ma non tutto è come appare...

QUAKE WARS: ENEMY TERRITORY

Gli Strogg invadono la Terra!

Quake Wars rappresenta un cambiamento radicale rispetto al tipico scontro Deathmatch targato id Software. Porta l'FPS online nel territorio di *Battlefield 2* insieme a un nutrito arsenale di armi: artiglieria, radar, torrette difensive e giganteschi robot.

Cronologicamente parlando, si tratta di un prequel di *Quake 2*, che racconta la storia dell'invasione della Terra da parte degli Strogg. Come nel precedente *Enemy Territory*, si sceglierà il proprio ruolo: esistono già le classi di "difesa", "assalto" e "supporto", anche se lo sviluppatore Splash Damage sta facendo qualche esperimento con quella del "comandante".

Tuttavia, siamo curiosi riguardo quella del "pilota", che consentirà di prendere il controllo di navi grandi come case attraverso i cieli e di trasportare testate nucleari. Strogg o Umani? La scelta è vostra.

CASA ACTIVISION
SVILUPPATORE SPLASH DAMAGE
DATA DI USCITA DICEMBRE

DREAMFALL

CASA MICROAPPLICATION
SVILUPPATORE FUNCOM
DATA DI USCITA MAGGIO

Una nuova avventura dal creatore di *The Longest Journey*.

Sono trascorsi dieci anni dagli eventi narrati nell'avventura punta e clicca *The Longest Journey* e, in questo seguito sviluppato da Funcom, il testimone passa dalla studentessa d'arte April Ryan alla più giovane Zoë Castillo, che vive con il padre in una Casablanca del futuro.

Il responsabile del team di sviluppo, Ragnar Tornquist, non intende semplicemente creare un secondo episodio, ma vuole reinventare l'avventura perché si adatti al mercato odierno. Zoë si troverà, insieme ad April e al misterioso Kian, ad affrontare intriganti cospirazioni in un mondo interamente tridimensionale. Gli appassionati di avventure grafiche sono piuttosto dubbiosi in merito alla coesistenza, nello stesso gioco, di rompicapi "arcade" e di combattimenti corpo a corpo, oltre agli enigmi più da avventura nel senso classico.

"È la nostra finestra plausibile nel 2290"

Tornquist ha dimostrato di avere un vero e proprio dono nel combinare dialoghi ironici e attuali con un pathos "genuino", oltre a saper creare personaggi che fanno subito presa sui giocatori.

Zoë Castillo ha appena rotto con il fidanzato, è stata buttata fuori dal college e spreca i suoi giorni a oziare nella casa del genitore. È un personaggio nel quale è facile identificarsi; è la nostra "finestra plausibile" nel 2290. In questo futuro, Internet è stato rimpiazzato da Wire (il termine inglese per "Cavo"), che non è altro che una sua interpretazione quasi satirica, dove tutto quanto (dalla TV alle prescrizioni mediche) è collegato e in perenne comunicazione. Un virus chiamato Static colpisce la Grande Rete nei modi più disparati, causando



Dei tre personaggi principali, l'unica vecchia conoscenza sarà April.

"L'inverno" è uno dei tre mondi in cui sarà ambientato *Dreamfall*.

numerosi danni. Per Zoë, però, il virus è qualcosa di più personale. Ogni volta che osserva uno schermo, vede la stessa spaventosa immagine: una ragazza minuta davanti a un bosco solitario, tremante, quasi un fantasma, sempre accompagnata da un grido soffocato: "Salvala". L'idea che non sia un incubo troppo realistico prende forma quando Zoë trova il cadavere di una giovane nell'appartamento del suo ex-ragazzo...

Così come Wire strizza maliziosamente l'occhio all'attuale internet, il mondo creato da Tornquist per *The Longest Journey* appare quasi una metafora della società occidentale. Scopriamo di vivere a Stark, un luogo privo di qualsiasi forma di magia – una metafora dell'inevitabile appassire dell'immaginazione, soppiantata da sterili convenzioni. La dimensione alternativa è Arcadia, che rifiuta ogni ordine; una società forse più primitiva, ma densa di magia. In *Dreamfall*, ci verrà rivelato che esiste una terza realtà, conosciuta come "l'Inverno", sepolta per l'appunto sotto una gelida coltre di neve.

Funcom sta correndo un rischio che, in realtà, potrebbe rappresentare ciò di cui realmente avrebbe bisogno il mondo delle avventure grafiche. Non solo *Dreamfall* sarà interamente controllabile tramite mouse, ma ogni stanza potrà essere esaminata con una sorta di "fascio visivo" che consentirà istantaneamente di conoscere con quali oggetti si avrà modo di interagire. Potrebbe essere l'uovo di Colombo che gli appassionati del genere aspettano, rendendo le avventure realizzabili e godibili anche in un mondo 3D. Non esisteranno finali alternativi e le nostre scelte non cambieranno il destino dell'umanità, ma di certo influenzeranno il modo di vivere l'avventura. Saremo soggetti al fato, non i suoi padroni.





TOMB RAIDER LEGEND

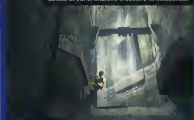
CASA EIDOS
SVIL. CRYSTAL DYNAMICS
USCITA GIUGNO

Miss Croft di nuovo alle prese con le tombe.

Nuovi sviluppatori, nuove idee e una nuova Lara Croft. L'avventura in terza persona che ha rappresentato quasi una "rivoluzione culturale" nel suo genere (e non solo) sembra voler attuare un ritorno alle origini.

Innanzitutto, la fase esplorativa: gli scenari nasconderanno una vasta serie di enigmi, che Lara potrà affrontare con l'aiuto di un nuovo, entusiasmante giocattolo. Trattasi di un utilissimo gancio magnetico con cui aggrapparsi alle pareti, attirare a sé gli oggetti e attaccare i nemici (ma queste cose non le faceva già un certo Principe?).

Lara è stata ridisegnata per non somigliare più a una bambola di silicone, diventando maggiormente reattiva ai comandi e al pericolo. Possiamo dire addio alle cadute accidentali, adesso la bella archeologa sarà in grado di aggrapparsi all'orlo dell'abisso e di salvare la pelle.

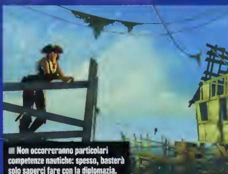


Lara acquisisce, finalmente, tutte quelle abilità di cui si iniziava a sentire la mancanza.



PIRATES OF THE BURNING SEA

Un MMORPG all'ombra del Jolly Roger!



Non occorreranno particolari competenze nautiche: spesso, basterà solo saperci fare con la diplomazia.

Nessuno aveva provato a realizzare un MMORPG 3D ambientato nel mondo dei pirati e *Burning Sea* sembra proprio il titolo adatto a colmare questa lacuna. Dopo aver scelto una delle tre diverse nazionalità che si contendono i Caraibi nel 1700 (Inglesi, Francesi e Spagnoli), bisognerà fare del proprio meglio per dominare la regione. Conquistare porti, ingaggiare i nemici in sanguinose battaglie sul mare o tenere in equilibrio difficili rapporti diplomatici: tutto si svolgerà in maniera immediata, sarà sufficiente scegliere la nave, tracciare la rotta e solcare i flutti. Magari sotto un cielo di stelle, grazie al preciso susseguirsi del giorno e della notte che regolerà l'intera ambientazione.

CASA VALVE (VIA STEAM)
SVIL. FLYING LAB SOFTWARE
USCITA GIUGNO

GALASSIE LONTANE

Da altri grandi titoli giungono dei deboli segnali di vita...

DIABLO 3

Casa: Vivendi **Sviluppatore:** Blizzard
Sembra che Blizzard stia lavorando al segretissimo e pluri-rimandato sequel della sua famosa serie di GdR d'azione (nei ritagli di tempo che restano dal contare i soldi guadagnati con *WoW*!). Sebbene gli sviluppatori del *Diablo* originale si siano sciolti all'inizio dell'anno, Blizzard ha altri quattro studi e – soprattutto – i diritti per il nome. Non vediamo alcuna ragione per cui debbano buttarli via.

IL PROSSIMO TOTAL WAR

Casa: Sega **Sviluppatore:** Creative Assembly
Non sono ancora state svelate molte indiscrezioni sulla vera natura del nuovo gioco strategico di Creative Assembly, il prossimo *Total War*. La sua formula di successo – ambientazione storica e mappe delle campagne unite a tattiche di battaglia mozzafiato – non è destinata a cambiare, quindi l'unico interrogativo riguarda l'epoca. Guerra civile americana? Età napoleonica? Uomini delle caverne? Era moderna? Purtroppo, dovremo attendere ancora qualche mese per scoprire dove combatteremo nel prossimo *Total War*.

COMMAND & CONQUER 3

Casa: EA **Sviluppatore:** Interno
Command & Conquer può anche essere un Re nell'impero dei giochi PC, ma la famosa serie RTS, dall'uscita del non proprio esaltante *Generals* (nel 2003), sembra aver abbandonato il suo trono per l'assenza di altri capitoli. Voci di corridoio, comunque, indicano il possibile sviluppo di un nuovo strategico cui spetterà il compito di rinverdire i fasti della saga.

MEDAL OF HONOR: IL PROSSIMO CAPITOLO?

Casa: EA **Sviluppatore:** Interno
Nell'universo degli sparatutto ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale, *Call of Duty* è di certo il più valido. Riuscirà EA a riconquistare il gradino più alto sul podio degli FPS militari? Sappiamo che il team di *Medal of Honor* ce la sta mettendo tutta per impiegare quanta più accuratezza possibile nel ricreare l'atmosfera del secondo conflitto mondiale, quindi ci aspettiamo grandi cose!

WOLFENSTEIN

Casa: Activision **Sviluppatore:** id Software
Dopo il successo di *Quake 4*, Raven e id Software stanno collaborando di nuovo su un progetto per *Wolfenstein*. Sebbene sia pensato per le nuove console, è stata promessa anche una versione PC. Per ora, non sappiamo quanti super soldati, demoni, zombi dovremo affrontare, né come verrà concepito il multiplayer, ma siamo sicuri che varrà la pena aspettare.

FAR CRY 2

Casa: EA o Ubisoft **Sviluppatore:** Crytek o Ubisoft
Mentre Ubisoft mantiene i diritti sul nome *For Cry* e sta già sviluppandone il seguito, Crytek è al lavoro su uno sparatutto da lanciare insieme a Windows Vista, che dovrebbe sfruttare tutte le potenzialità del nuovo sistema operativo. Vedremo due differenti, ma splendidi FPS ambientati in un'isola sperduta? Non sarebbe una brutta idea!

OPERATION FLASHPOINT 2

Casa: Codemasters **Sviluppatore:** Bohemian
Operation Flashpoint sta generando innumerevoli imitazioni, da cinque anni a questa parte, anche a opera dei suoi stessi creatori. Bohemia non sta solo lavorando duramente su *Armed Assault* (come avete letto a pag. 70), ma anche su un ben più ambizioso successore di *Op Flash*. Nel frattempo, Codemasters, che detiene i diritti sul nome, si sta ancora concentrando sulla tecnologia che dovrà ufficialmente supportare *Op Flash 2*.

INDIANA JONES 2

Casa: LucasArts **Sviluppatore:** Interno
Pare che LucasArts stia sviluppando un nuovo gioco della saga di Indiana Jones. Probabilmente, verrà pubblicato in concomitanza con l'uscita della pellicola (prevista per il 2007). LucasArts ripone molte speranze in Indiana Jones, tanto che sta pensando di far uscire un gioco della saga ogni anno. Con il carisma e la forza del marchio di Indy, non potranno che essere i benvenuti!

DUKE NUKEM FOREVER

Casa: 2K Games **Sviluppatore:** 3D Realms
Là fuori, da qualche, parte c'è *Duke Nukem Forever*, uno sparatutto annunciato quasi dieci anni orsono e che ne ha passate di tutti i colori, tra cui almeno tre "cambi" di motore grafico per adattarsi alle generazioni che corrono. 3D Realms sostiene tuttora che il titolo sia in lavorazione, anche se non è stato mostrato nulla negli ultimi anni.



OLTRE LE STELLE...

Bethesda Softworks, la casa all'opera su *Oblivion*, è al lavoro su un GdR post apocalittico con il portentoso nome di **FALLOUT 3**, e si mormora che i due giochi utilizzeranno lo stesso motore grafico... Il GdR fantasy **BALDUR'S GATE III** è quasi certamente in fase di sviluppo sotto le insegne di Atari... L'avventura horror **ALONE IN THE DARK** si sta sottoponendo a una ristrutturazione tecnologica per il terrificante seguito ambientato a New York... Dopo il fallimento di Climax nel portare il mondo di **WARHAMMER** in un MMORPG, tocca a Mythic (quelli di *Dark Age of Camelot*) porsi al lavoro sullo stesso progetto... Lo specialista di avventure Charles Cecil è occupato a convertire per i nostri monitor il **CODICE DA VINCI**, ma presto tornerà al lavoro su un nuovo capitolo di **BROKEN SWORD**, dal sottotitolo **LOST ANGEL**... Sfortunatamente, Charles Cecil non è coinvolto nello sviluppo del nuovo gioco ispirato a **HIGHLANDER**... Il Re degli scontri automobilistici brutali **CARMAGEDDON** sembra pronto a tornare... Altrettanta violenza per l'FPS **SOLDIER OF FORTUNE**, che apparentemente non ha appeso al chiodo il fucile d'assalto, visto che è in fase di lavorazione un nuovo episodio... E vogliamo parlare del finale di **F.E.A.R.**? Un seguito parrebbe tutt'altro che escluso...



Le prove e le recensioni dell'hardware per giocare sono curate da Alberto "Pape" Falchi, che ogni mese si prodiga a spingere oltre i limiti le schede 3D e le periferiche dedicate agli appassionati di videogiochi. Per domande e suggerimenti, l'indirizzo e-mail presso cui contattare il Pape redazionale è: **alberto.falchi@futureitaly.it**

Hard WARE

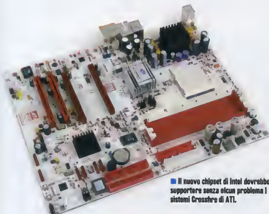
LINGUAGGIO MACCHINA

Gennaio si dimostra essere il mese delle schede video: oltre a delle soluzioni relativamente economiche di ATI e NVIDIA, Alberto "Pape" Falchi ha potuto provare un "mostro" veramente unico (si tratta di una tiratura limitata), la Dual GeForce N7800 GTX, praticamente una soluzione SLI a scheda singola. Una volta finiti i numerosi test, il Joypad Xbox 360 Controller per Windows si è rivelato un fido alleato durante i momenti di svago.

DUAL VGA SECONDO INTEL

INTEL è nota per la sua tendenza ad aggiornare frequentemente il socket e il chipset delle sue motherboard, obbligando a cambiare scheda madre per supportare le più recenti CPU. E non si smentisce con il nuovo chipset, il 975X, che dovrebbe spingere ai massimi livelli le nuove CPU realizzate con processo produttivo a 65 nanometri.

Per una volta, però, Intel ha deciso di strizzare l'occhio agli utenti più esperti, tanto le nuove schede madri si dimostrano molto flessibili e adeguate anche a chi si diletta nel ricercare prestazioni da urlo. Sicuramente, un giocatore incallito difficilmente abbandonerà l'amata nForce4, ancora adesso la miglior scelta per giocare senza compromessi, ma bisogna riconoscere alcuni meriti non da poco ai nuovi prodotti di Intel. Come per esempio un'invidiabile flessibilità, considerando che grazie alle due linee PCI-E a 16x è possibile far funzionare sia due schede NVIDIA in modalità SLI, sia due ATI in modalità Crossfire. NVIDIA non vede di buon occhio questa possibilità, e infatti il supporto a due schede NVIDIA non è ufficiale, ed è necessario smanettare con i vari parametri per attivarlo: in particolare, siamo stati costretti a utilizzare una versione modificata "ad hoc" dei ForceWare. Al contrario, Crossfire (con due X850 XT) ha funzionato senza colpo ferire. Nonostante i driver video poco aggiornati rispetto a un qualsiasi sistema basato su nForce4 (sulla piattaforma Intel abbiamo necessariamente dovuto usare una versione custom dei 78.01, mentre è già disponibile la 81.95), i risultati sono stati molto incoraggianti, con punteggi dei benchmark che spesso risultavano anche superiori a sistemi basati su nForce4 in versione Intel e dotati della medesima CPU Pentium 840 EE. Con l'arrivo dei nuovi processori Presler, che sembrano capaci di salire vertiginosamente con le frequenze, ci aspettiamo valori ancora più elevati.



■ Il nuovo chipset di Intel dovrebbe supportare senza alcun problema i sistemi Crossfire di ATI.

Se anche le versioni che usciranno ufficialmente sul mercato saranno compatibili con due GeForce in modalità SLI, molti giocatori potrebbero venire attratti dall'idea di acquistarla. Ora come ora, se si vuole realizzare un sistema capace di supportare due schede video è necessario scegliere immediatamente se puntare su ATI o NVIDIA, consci che in caso di futuro aggiornamento, non sarà possibile installare due schede di un altro produttore. Tuttavia, il 975 sembra non chiudere le possibilità né a SLI, né a Crossfire, anche se bisogna vedere come reagirà NVIDIA, che potrebbe decidere di fare in modo di limitare al solo chipset nForce la possibilità di attivare SLI.



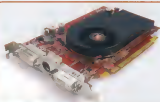
■ NVIDIA non sembra intenzionata a permettere il supporto SLI sulla nuova piattaforma Intel, ma in maniera ufficiosa, il 975X è capace di pilotare due GeForce.

Questo nuovo chipset, capace di supportare fino a 8 GB di RAM, si sposa perfettamente con le esigenze dei sistemi operativi a 64 bit (che consentono di andare oltre i fatidici 4 GB), e soprattutto con la tecnologia di virtualizzazione che sarà integrata nelle prossime CPU Intel. I giocatori probabilmente non ne saranno particolarmente interessati, ma chi per sfizio o necessità si trova a dover far girare (tramite WMWare o programmi simili) più macchine virtuali sullo stesso PC, noterà incredibili aumenti delle prestazioni.

Come facilmente intuibile, le nuove schede madri e i nuovi processori saranno ancora più esigenti di quelli attuali, in termini di consumo energetico, tanto che Intel consiglia un alimentatore da almeno 600 Watt per gestire il carico.



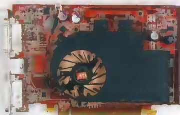
RADEON X1600 XT



- **Produttore:** ATI
- **Distributore:** ATI
- **Internet:** www.ati.it
- **Prezzo:** € 190

Caratteristiche Tecniche
Pixel Pipeline: 12
Vertex Pipeline: 5
Frequenza core: 590 MHz
Frequenza RAM: 1.38 GHz
RAM: 256 MB
BUS: 128 bit (Ringbus)

QUANDO abbiamo parlato della nuova serie di Radeon, abbiamo ovviamente iniziato con il modello di punta, la X1800 XT, che oltre a presentare alcune novità tecnologiche degne di nota, era riuscita a scalzare la GeForce 7800 GTX dal trono di leader indiscusso. Non bisogna però dimenticare che alla stessa famiglia appartengono modelli meno potenti e meno costosi, che nelle intenzioni di ATI dovrebbero rappresentare la fascia bassa (Radeon X1300) e media (Radeon X1600).



Piccola e senza alimentatore, trova spazio anche negli HTPC più ridotti.

Ci occupiamo di quest'ultima, analizzando in particolare la X1600 XT, che condivide l'architettura della più potente X1800 XT e il suo potentissimo controller di memoria. Ovviamente, ATI ha ridotto il numero di unità di pixel shading, 12 invece di 16, quelle di vertex shading (5 al posto di 8) e le frequenze di clock, "limitate" a 590 MHz per il core e a 690 MHz per le RAM. Il bus è a 128 bit, ma considerando la particolare architettura del controller di memoria di tipo ringbus, il trasferimento dati è molto più efficiente, tanto da poter essere equiparato, sotto certi aspetti, a un bus a 256 bit reali.

Venduta a circa 190 euro, secondo le intenzioni di ATI la X1600 XT dovrebbe rivelarsi l'arma ideale contro concorrenti come la 6600 GT, ed effettivamente i valori dei benchmark indicano un buon distacco rispetto a questa schede di NVIDIA. Il problema è che ATI ora si sta facendo concorrenza da sola: nella fascia di prezzo che va dai 190 ai 250 euro, infatti, sono disponibili anche le X800 GT, GTO, con quest'ultima addirittura in grado di superare le prestazioni della nuova arrivata, seppure di un margine piuttosto limitato. Dalla parte della X1600 XT c'è sicuramente il supporto alla tecnologia AVIVO, che assicura un'ottima qualità nel trattamento dei filmati, con eccellenti algoritmi per gestire operazioni di ridimensionamento e deinterlacciamento. AVIVO, inoltre, sembrerebbe in grado di accelerare in maniera incredibile la fase di codifica dei filmati, per quanto al momento in cui scriviamo tali driver siano ancora in versione beta. Se il vostro PC passa molto tempo a codificare in DivX o altri formati, varrebbe la pena di pensare a X1600 XT, mentre se il vostro interesse è limitato al gioco, riteniamo che i pochi frame in più offerti dalla X800 GTO facciano propendere per quest'ultima.



Non è un prodotto scadente, ma sempre rimanendo in casa ATI, con 200 euro si può comprare di meglio, anche se si tratta di schede con processore grafico appartenente alla precedente generazione.

7½

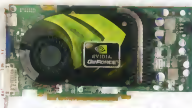
GEFORCE 6800 GS



- **Produttore:** NVIDIA
- **Distributore:** NVIDIA
- **Internet:** www.nvidia.it
- **Prezzo:** € 249

Caratteristiche Tecniche
Pixel Pipeline: 12
Vertex Pipeline: 5
Frequenza core: 425 MHz
Frequenza RAM: 1 GHz
RAM: 256 MB
BUS: 256 bit

IL mercato delle schede video è una vera e propria giungla di schede e di sigle, caratterizzato da decine di prodotti che si contendono la leadership in varie fasce di prezzo. Se un tempo si pensava solamente alle tre fasce di prezzo principali (bassa, media, elevata), ora come ora i due produttori principali devono essere in grado di coprire un numero maggiore di segmenti: dalle schede sotto ai 100 euro a quelle oltre i 200, passando per numerose sfumature sino ad arrivare ai prodotti tecnologicamente più maturi e, ovviamente, più costosi.



Escludendo l'adesivo, sembra identica alle altre versioni di GeForce 6800.

Se i giocatori "seri" possono tranquillamente lasciar perdere qualsiasi GPU al di sotto dei 170 euro, circa, parlando di prodotti nella fascia fra i 200 e i 300 euro la scelta è veramente ampia. La 6800 GS, per esempio, viene ufficialmente venduta attorno ai 250 euro, ma il distacco in termini di prestazioni con GPU anche più costose non è molto marcato: grazie a un bus a 256 bit e a 12 Pixel Pipeline, la collaudata architettura alla base delle 6800 si rivela ancora competitiva. E alle frequenze nominali di 425 MHz (core) e 1 GHz (RAM), si rivela una degna avversaria dell'ottima Radeon X800 XL. Nonostante sia di una generazione indietro alle più recenti 7800 o X1x00, la 6800 GS include l'ormai fondamentale supporto allo Shader Model 3, permettendo quindi di attivare l'High Dynamic Range Rendering in giochi come *Splinter Cell: Chaos Theory* e *Far Cry* (con l'ultima patch). Non manca il supporto alla tecnologia SLI, nel caso decidiate di installarne due contemporaneamente su schede madri basate sul chipset nForce4. Si tratta probabilmente del miglior compromesso al di sotto dei 300 euro, distaccando di un buon margine le schede di fascia media come le 6600 GT e le X800 GTO. A queste caratteristiche aggiungiamo un discreto "gioco" di overclock, che permette di salire piuttosto facilmente con le frequenze operative.



Un ottimo compromesso tra qualità e prezzo: tutte le librerie grafiche sono supportate, fa "girare" praticamente tutti i giochi disponibili al momento di andare in stampa, e c'è potenza 3D da vendere. Tutto questo per "soli" 250 euro.

8½

ASUS EXTREME N7800 GT DUAL

Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.it
Prezzo: € 899.99

Caratteristiche Tecniche
Pixel Pipeline: 20 (ogni GPU)
Vertex Pipeline: 7 (ogni GPU)
Frequenza core: 430 MHz (ogni GPU)
Frequenza RAM: 1.2 GHz
RAM: 512 MB
BUS: 256 bit

LO SLI sembra ormai aver preso piede fra gli "smanettoni" più incalliti. Nonostante possa sembrare folle ai non appassionati, non mancano persone capaci di spendere un migliaio di euro solo per la sezione video del proprio PC, e siamo certi che molti dei nostri lettori sono d'accordo!

Di conseguenza, i produttori hanno cercato di realizzare una serie di prodotti particolari, adeguati a soddisfare le esigenze di giocatori in cerca di potenza senza limiti. Asus, per esempio, ci ha stupito inviandoci uno dei 2000 esemplari che verranno prodotti della Extreme N7800 GT Dual, che nello spazio di una sola scheda (sebbene di dimensioni ciclopiche) include ben due GPU 7800 GT e un totale di 512 MB di RAM GGDR3. Sebbene solo uno slot venga occupato, è fondamentale dotarsi di scheda madre SLI, in caso contrario la Extreme N7800 GT Dual non funzionerà correttamente.

I vantaggi rispetto a due schede sono per lo più relativi all'installazione e configurazione, sicuramente meno problematiche: niente ponticelli da inserire, niente cavi da collegare e soprattutto niente problemi relativi all'alimentazione. Considerando la fame di potenza di una 7800 GT (per non parlare di due!), gli ingegneri Asus hanno pensato di includere un alimentatore esterno, garantendo quindi una maggior compatibilità ed evitando l'ulteriore esborso di soldi per una alimentatore capace di reggere un tale carico.

Una volta installata la scheda video sulla motherboard, è consigliabile avvitarla con attenzione al case. Un'operazione che andrebbe sempre fatta, ma che in questo caso si rivela indispensabile per reggere il notevole peso dell'acceleratore grafico di Asus. Il rumore generato dalla ventola non è fortunatamente troppo fastidioso, soprattutto quando non stiamo giocando a un titolo in 3D e la velocità di rotazione è piuttosto limitata. Anche nelle situazioni "giocosamente" più calde, però, il ronzio si rivela accettabile, non arrivando mai a superare la soglia del fastidio.

Purtroppo, abbiamo scoperto che sulla scheda madre Foxconn che da tempo utilizziamo per i nostri test, il "mostro" di Asus non ne voleva sapere di funzionare correttamente: la Extreme N7800 GT Dual veniva riconosciuta come una semplice 7800 GT singola, di conseguenza i risultati del benchmark erano allineati a quelli di tale GPU. L'abbiamo, di conseguenza, reinstallata su una scheda madre compatibile (la lista indicata da Asus include le schede madri SLI che essa stessa produce, oltre alla Gigabyte GA-K8NXP-SLI e alla DFI LANPARTY nF4 SLi-DR) facendo dei test con una ASUS A8N32- SLI Deluxe e notando che le prestazioni superano leggermente quelle di una configurazione con due 7800 GT in SLI. Si tratta di differenze di pochi punti percentuali, dovute non tanto a peculiarità dell'implementazione quanto alle frequenze di lavoro superiori a quelle di una 7800 GT standard: i due chip che equipaggiano la Asus viaggiano a 430 MHz (contro 400), mentre le memorie arrivano a ben 1.2 GHz (invece di 1 GHz). Il dissipatore si rivela particolarmente efficiente nel mantenere basse le temperature, tanto che siamo facilmente arrivati a tirare il core sino 480 MHz, mentre con le memorie non siamo andati oltre gli 1.3 GHz. Il prezzo è di 899 euro, molto vicino a quello di due esemplari singoli, e di conseguenza adeguato alla classe del prodotto. Ci saremmo però aspettati un corredo software più intrigante: si tratta di un esemplare in tiratura limitata a 2000 esemplari, ed è un peccato che sia accompagnato dal solito bundle di Asus, comprendente *Xpand Rally* e *Project Snowblind*.

> **"Le prestazioni superano quelle di due 7800 GT in SLI"**

■ Pesante, voluminosa e robusta: splendida anche da vedere. È quasi un peccato confinarla in un angusto case!

GIOCHI COMPUTER

Una scheda interessante e venduta a un prezzo adeguato alla sua potenza. Se volete i vantaggi dello SLI senza alcun problema in fase di installazione, ne vale sicuramente la pena.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

UNA VELOCE X1600

Sfruttando delle memorie GDDR3 da 1,3 GHz e una VPU RV530 operante a 575 MHz, il Radeon X1600 Pro Golden di Palit si avvicina, quanto a prestazioni, alle più costose XT. Come tutte le X1600, la scheda di Palit è munita di 12 pixel shader di terza generazione, un bus verso la memoria ampio 128 bit e la ben nota architettura Ultra Threaded basata su controller ad anello. Per elevare le frequenze di funzionamento del chip principale Palit, ha utilizzato una versione totalmente in alluminio del dissipatore Zalman VF700, ottenendo così anche una buona silenziosità. Le velocità di riferimento decise dalla casa madre canadese non hanno fermato nemmeno GeCube, che ha annunciato un Radeon X1800 XT Extreme munito di VPU a 700 MHz e RAM a 1,6 GHz. L'accelerazione dei Radeon non è promossa solo dai produttori asiatici: ATi, pubblicando la versione 5.12 dei Catalyst, è riuscita a migliorare il supporto dei processori Dual core da parte di tutte le sue schede, ottenendo dei buoni guadagni in termini di prestazioni in *F.E.A.R.* e *Quake 4*.

CREATIVE REAGISCE

Lo straordinario successo di vendita dell'iPod Nano ha spinto Creative a rimpinguare la sua già nutrita famiglia di riproduttori MP3. Gli ultimi arrivati si chiamano Zen Micro

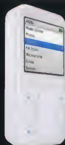


Photo e Zen Vision: M. Il primo ha le forme dei ben noti modelli Micro, cui aggiunge un display a colori da 1,5 pollici, un hard disk da 8 GB e un software rinnovato capace di mostrare le foto dell'utente. Il più costoso Vision: M, pur avendo una profondità di soli 19 mm, integra un display a colori da 2,5 pollici con una

GAMEPAD XBOX 360 PER WINDOWS

Produttore: Microsoft
Distributore: Microsoft
Internet: www.microsoft.it
Prezzo: € 34.99

Caratteristiche Tecniche
Leve analogiche: 2
Pulsanti: 8
Grilletti: 2 analogici
Force Feedback: Sì
Connessione: USB

Windows XP riconosce senza problema tutti i gamepad wired USB dell'Xbox 360, ma risulta incompatibile con gli equivalenti modelli wireless. Il supporto degli esemplari senza fili verrà conquistato in futuro con l'arrivo di nuovi driver.

LA carenza di platform e picchiaduro per PC vede, tra le cause che potremmo definire "storiche", anche l'assenza di uno standard relativo alle forma e alla disposizione dei tasti del joypad. A risolvere la mancata cooperazione tra Logitech, Saitek e Thrustmaster, è stata di recente la stessa Microsoft, che ha voluto estendere a Windows XP la compatibilità dei controller USB di Xbox 360, nel tentativo di offrire una piattaforma di riferimento a tutti i produttori di videogiochi.

Le qualità ergonomiche della periferica sono all'altezza dell'arduo compito: il design dei controller-S per Xbox è stato ulteriormente migliorato, con due leve analogiche particolarmente precise e 8 pulsanti disposti in maniera perfetta. Al prodotto di Microsoft non mancano nemmeno due ottimi grilletti analogici posteriori , abbinati dai driver all'asse Z, e una croce direzionale digitale utilizzabile come hat switch nei simulatori di volo. Il pulsante argentato con il logo di Xbox 360 (tramite cui, su console, è possibile richiamare il menu principale del sistema) risulta spento ed è attualmente inutilizzabile su PC, così come l'anello luminoso che lo circonda; tuttavia, Microsoft pensa di sopperire a tale mancanza con una futura revisione dei driver. La facilità di installazione di quelli attuali rende praticamente inutile l'acquisto della confezione "per Windows" completa di CD: il collegamento del gamepad al PC e l'opzione di ricerca dei driver su Internet (o il sito Windows Update) fanno sì che XP riconosca e configuri automaticamente la periferica, evitando all'utente anche le consuete operazioni di calibrazione delle leve analogiche. Il connettore per l'headset Live non solo funziona anche su PC, ma risulta compatibile con tutti gli headset per cellulari con minijack da 2,5 mm che, una volta collegati al pad, vengono rilevati come microfoni USB.

Purtroppo, i driver non sono accompagnati dal alcun software per la mappatura dei tasti e, basandosi sulla nuova API XInput, non riproducono gli effetti di force feedback dei giochi attuali, pensati per DirectInput. Per sondare la qualità delle vibrazioni prodotte dal gamepad bisognerà quindi aspettare l'arrivo di nuovi titoli, o di patch appositamente pensate per aggirare il problema.

Il prodotto di Microsoft merita d'altronde di essere attentamente considerato dagli sviluppatori di giochi: utilizzandolo in *Need for Speed Most Wanted* e in *MotoGP 3* siamo riusciti a limare le curve con assoluta precisione, dosando gas e freno con i grilletti analogici. Altrettanto prive di incertezze sono state le nostre acrobazie nell'ultimo capitolo di *Prince of Persia*. Non all'altezza delle altre leve è la croce direzionale digitale, che reagisce lentamente alla pressione, risultando poco pratica in giochi come *PES 5* e *FIFA 2006*. Destinato a diventare lo standard per PC, e a guadagnare ulteriori funzionalità con l'arrivo di driver più maturi, questo generoso regalo proveniente dal mondo delle console sfoggia una elevata qualità costruttiva e una ergonomia senza rivali. Preferirgli un gamepad tradizionale sarebbe certamente poco lungimirante. GIOCHI COMPUTER

"Gli effetti di force feedback dei giochi attuali non sono supportati"

Un gamepad confortevole e preciso, che mostrerà tutte le sue qualità nei prossimi mesi, guadagnando il supporto da parte dei giochi. I driver devono ancora raggiungere la completa maturazione. 8½

risoluzione di 320x240 pixel, un hard disk da 30 GB e un processore in grado di riprodurre i filmati in formato WMV, MPG, DviX e XviD. Il Vision: M, completo di uscita TV e una nuova interfaccia di navigazione tra i file, non è ancora comparso nel listino italiano di Creative , mentre il Micro Photo è già in vendita al prezzo di 280 euro.

SATA ESTERNO

Ai tanti case per dischi PATA si aggiunge oggi un involucro in grado di trasformare i dischi SATA in unità esterne. Il Muse eSATA di Thermaltake evita le relativamente lente connessioni FireWire e USB, appoggiandosi alle porte SATA esterne offerte dalle più costose e recenti motherboard. L'elettronica del Muse include una interfaccia da 300 GB, un completo supporto all'algoritmo NCQ e un indicatore analogico indicante la velocità di trasferimento del disco, affogati all'interno di un corpo completamente in alluminio.

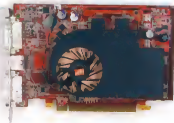
FEEDBACK IMMERSIVO

Audio multicanale e video ad alta definizione non bastano a soddisfare i tecnici di Philips, che da alcuni mesi stanno sviluppando un sistema in grado di immergere ulteriormente l'utente nell'atmosfera dei giochi. Chiamato amBX il sistema dovrebbe, nelle intenzioni dei suoi ideatori, riuscire a produrre folate di vento coerenti con le immagini dello schermo e variare dinamicamente temperatura e luminosità della stanza. Gli effetti amBX potranno essere attivati grazie



a un linguaggio di programmazione offerto gratuitamente ai produttori di videogiochi e DVD. Philips intende mostrare al pubblico un prototipo della sua pionieristica tecnologia entro la fine del 2006.

Analisi delle prestazioni



NON potendo far funzionare a dovere la Extreme N7800GT Dual sulla nostra nForce4 di Foxconn, abbiamo evitato di pubblicare i risultati di tale GPU, che non sarebbero stati confrontabili con gli altri test.

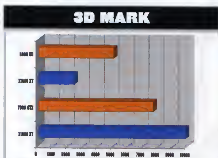
I benchmark condotti su una configurazione identica al nostro testbed, fatta esclusione per la motherboard (una Asus A8N32-SLI), hanno mostrato un ottimo comportamento della soluzione a doppia GPU: grazie alle frequenze di funzionamento superiori a quelle standard, la Xtreme è addirittura più veloce (per quanto di soli pochi punti percentuali) di due 7800 GT in configurazione SLI. Considerando il prezzo non eccessivo, la semplicità di installazione nonché la presenza di un alimentatore esterno per le GPU, se avete intenzione di realizzare un sistema con due 7800 GT, la soluzione proposta da Asus si rivela molto interessante, e sicuramente non vi richiederà di sostituire anche l'alimentatore del PC. L'unico neo è la scarsa compatibilità: solamente una manciata di motherboard SLI è compatibile con la Extreme N7800 GT Dual, quindi documentatevi bene prima di procedere all'acquisto.

Più interessante è, invece, notare come si comportano la Radeon 1600 XT e la GeForce 6800 GS. Se quest'ultima eroga esattamente le prestazioni che ci si poteva aspettare osservando le specifiche tecniche (posizionandosi leggermente al di sotto di una 6800 GT), la Radeon 1600 XT non fa gridare al miracolo. È piuttosto veloce per essere una scheda da 190 euro, non si può negare, ma il calo di prezzo dei modelli della precedente generazione rende questi ultimi più appetibili, in termini velocistici. Non supportano lo Shader Model 3, e ciò le rende sotto il profilo tecnologico inferiori, ma considerando il parco software attualmente disponibile, riteniamo più interessanti alcuni frame al secondo in più che spettacolari effetti speciali supportati però solo da pochissimi giochi.

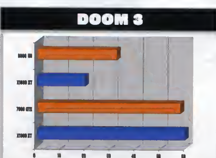
Sebbene le schede di fascia media prodotte da ATI si difendano molto bene (sino ai 200 euro di spesa, consigliamo di puntare su una X800 GTO), salendo leggermente coi prezzi NVIDIA mostra i muscoli, e nella fascia fra i 250 e i 300 euro, la 6800 GS si rivela ottima, supportando tutte le librerie grafiche più recenti e non faticando nell'eseguire anche i giochi più potenti. Ovviamente, anche la GS ha i suoi limiti, e alle alte risoluzioni l'AntiAliasing farà calare troppo le prestazioni. Del resto, giocare a 1600x1200 con AA4x è un lusso che solo le schede più costose possono offrire.



3D MARK



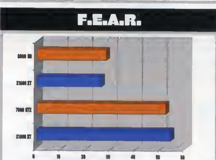
DOOM 3



FAR CRY



F.E.A.R.



SISTEMA DI PROVA

I benchmark sono stati effettuati sulla stessa configurazione: un Athlon FX-53 assistito da 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX. La scheda madre era una nForce4 Ultra. Nel test di *Doom 3*, è stata applicata la patch che verrà inserita nei prossimi Catalyst.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

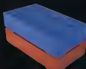
WIDESCREEN MANIA

I monitor LCD in formato 16:9 e 16:10, probabilmente usufruendo del grande successo di vendite delle TV widescreen basate sulla stessa tecnologia, stanno rapidamente salendo di numero e di pollici. Anche ViewSonic cavalca la nuova tendenza annunciando il VA1912w, un 19 pollici dalla risoluzione nativa di 1440x900 con un rapporto di contrasto 500:1. L'angolo di visuale orizzontale del nuovo arrivato a pari a 150°, mentre il tempo di risposta dichiarato dei cristalli è di 8 ms. Il VA1912w, munito di doppio ingresso DVI/VGA e di due speaker da 10 Watt, è venduto al prezzo di 370 euro.



MATTONCINI COLORATI

I nuovi hard disk Brick prodotti da LaCie ricordano i famosissimi mattoncini della LEGO. Già nota per le eleganti unità esterne basate su design Porsche, l'azienda francese ha ideato la forma dei Brick, dei dischi rigidi da 3,5 pollici con capienza variabile da 160 a 500 GB, pensando a chi deve, per lavoro, unire molte unità di immagazzinamento dati. Tutti i Brick sono muniti di interfaccia USB 2 e FireWire, mentre solo i modelli da 300 e 500 GB (rispettivamente di colore blu e rosso) integrano delle ventole intelligenti in grado di attivarsi nei momenti di maggior carico lavorativo. La versione da 250 GB viene venduta al prezzo di 179 euro.



NOKIA N70



- Produttore: Nokia
- Internet: www.nokia.it
- Prezzo: € 569

LA serie N si appresta a conquistare il mondo. Sono questi i propositi di Nokia per la nuova linea di smartphone di fascia alta, già inaugurata qualche mese fa con l'ultratecnologico N90 (primo telefono a utilizzare ottica Zeiss per l'obiettivo della videocamera incorporata). Secondo in ordine di comparizione, l'N70 propone (a un prezzo non proprio per tutte le tasche) caratteristiche ancora più strabilianti.

Dotato di sistema operativo Symbian (come tutta la serie N e la serie 60), nella sua più recente versione 8.1a, questo nuovo terminale Nokia di terza generazione offre una doppia connettività GSM e UMTS, una videocamera da 2 Megapixel (con zoom digitale 20x), flash, radio e lettore MP3 incorporato. Da un punto di vista squisitamente ludico, l'N70 si rivela un discreto terminale: il display TFT a matrice attiva, pur non particolarmente ampio, è molto nitido, con una soddisfacente risoluzione di 176x208 pixel e una risoluzione cromatica di 262.144 colori.

Abbastanza comoda anche la tastiera, con quattro ampi tasti di navigazione e un joystick centrale (forse un po' troppo piccolo) sufficientemente preciso e affidabile. Particolarmente apprezzabile, invece, è la memoria del dispositivo: 30 MB di memoria dinamica interna si aggiungono ai 64 della MMC card inclusa nella confezione. È interessante notare che, a differenza di altri modelli (in cui è necessario spegnere il telefono e rimuovere la batteria per sostituire la Memory Card), l'N70 dispone di un praticissimo slot dotato di sportellino laterale che consente di sostituire con estrema praticità (e senza dover spegnere il cellulare) la schedina. Soluzione particolarmente utile per chi dispone di un'ampia ludoteca di titoli, conservati su MMC differenti.

L'unico vero punto debole del telefono (oltre al costo eccessivo) è l'esasperante lentezza del sistema operativo che, per passare da un'applicazione all'altra, può richiedere diversi secondi di snervante attesa.

L'N70 coniuga un design raffinato a un'ottima giocabilità. Peccato per il prezzo e per la lentezza del sistema operativo.



- Display eccellente
- Ottima la memoria
- È lentissimo!
- Troppo costoso

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

PATHWAY TO GLORY: IKUSA ISLANDS





Ikusa, cioè "guerra" in giapponese. Le "isole della guerra" cui il titolo si riferisce sono quelle del Pacifico, che furono teatro di alcune delle più sanguinose battaglie della Seconda Guerra Mondiale tra l'Esercito USA e le forze d'occupazione delle milizie imperiali del Sol Levante.

Dopo l'audace attacco dei giapponesi alla flotta americana del Pacifico di stanza a Pearl Harbor, il 7 dicembre del 1941, gli Stati Uniti entrarono ufficialmente in guerra, impegnandosi in un'estenuante campagna combattuta su due fronti: quello europeo (il cui momento culminante fu rappresentato dal celebre sbarco in Normandia, il 6 giugno 1944) e quello, forse ancora più insidioso, del Pacifico.

Se il primo *Pathway To Glory* ha avuto il pregio di raccontare, in maniera esauriente, la storia della guerra in Europa, questo seguito è dedicato agli uomini, alle vicende e alle battaglie di un conflitto forse meno conosciuto, ma che ha cambiato per sempre la storia del mondo.

Così come il primo *Pathway To Glory*, anche *Ikusa Islands* è un gioco di strategia a turni. Il giocatore acquisisce il controllo di una squadra di soldati e deve coordinarla per portare a termine l'obiettivo di ogni missione. All'inizio dei livelli, è necessario formare il team scegliendo i soldati da portare con sé in battaglia. Ogni uomo, infatti, è caratterizzato dal grado e da una specializzazione (ce ne sono 6, una in più rispetto al "vecchio" *PTG*: l'artigliere che ora porta con sé un mortaio, micidiale contro edifici e mezzi pesanti). Al termine della sortita (se andata a buon fine), i sopravvissuti potranno essere promossi diventando più abili (aumentando, per esempio, la capacità di movimento, la resistenza fisica e la propria mira) e saranno riutilizzabili nelle missioni successive.

Ikusa Islands prevede 10 missioni in solitario e 9 in multiplayer, giocabili localmente via Bluetooth o a turno, utilizzando un unico N-Gage, oppure via GSM nella N-Gage Arena.

- Produttore: Nokia
- Prezzo: € 49
- Piattaforme: Nokia N-Gage; Nokia N-Gage QD
- Versione provata: Nokia N-Gage QD
- Internet: www.n-gage.com

Un nuovo standard per i giochi di strategia a turni su console portatile. Una cura maniacale per i dettagli e le ambientazioni storiche fa di *Pathway To Glory: Ikusa Islands* il miglior titolo dell'attuale catalogo N-Gage. 9

La vostra avventura vi aspetta!



Ovvero, "*Your quest awaits!*". Una frase che suona probabilmente anonima ai lettori più giovani ma che, invece, farà drizzare le orecchie a chi bazzicava i videogiochi già negli Anni '80. Nel giugno del 1983, più precisamente, uscì nelle sale giochi di tutto il mondo uno dei titoli destinati a diventare una pietra miliare nella storia dei videogame. Distribuito in Italia da Atari, *Dragon's Lair* fu il capostipite di una categoria di titoli che, benché ormai abbandonata dai produttori, conta ancora oggi molti entusiasti: i cosiddetti "laser game". Caratterizzati da una giocabilità piuttosto limitata (a differenza dei giochi tradizionali, non si controlla veramente un personaggio, ma ci si limita a impostare dei comandi in un istante ben preciso) i laser game erano realizzati assemblando spezzoni di veri cartoni animati. Primo della serie (e anche il più famoso di tutti), *Dragon's Lair* raccontava la storia di un impavido (ma piuttosto sciocco) cavaliere impegnato a salvare la bella principessa Daphne dal drago di turno. Il gioco, dall'83 a oggi, ha conosciuto molte incarnazioni, ma sarà presto disponibile in versione Java per cellulari. MMJ Games, infatti, sta sviluppando l'edizione "mobile" di *Dragon's Lair*. Il titolo, realizzato con lo stesso sistema di gioco del coin-op originale, comprenderà 25 dei suoi 39 livelli. Gli sviluppatori stanno ri-disegnando dei clip in Full Motion Video molto simili a quelli dell'83 (anche se graficamente semplificati), in grado di essere gestiti senza rallentamenti dall'hardware grafico dei principali telefonini. È interessante notare che, dato il sistema di gioco che non richiede un controllo costante del personaggio, ma solo dei comandi istantanei (su, giù, sinistra, destra e spada), *Dragon's Lair* "mobile" è perfetto per una tastiera minuscola come quella di un cellulare. I nostalgici del genere attendono con trepidazione questa ghiotta primizia!

Il Sistema GIUSTO



1 GB di RAM... ma solo per la sezione video! La leadership delle Radeon X1800 XT è durata poco, giusto il tempo necessario a NVIDIA per lanciare le sue 7800 GTX da 512 MB. Se già una riesce a battere la punta di diamante di ATI, figuriamoci due in configurazione SLI.

ENNESIMA VARIANTE

Pur essendo prive delle più sofisticate funzionalità di rendering e di un controller di memoria efficiente come quello delle X1800, le GeForce 6800 GS e i Radeon X800 GTO, ennesima rivisitazione delle architetture 3D presentate da NVIDIA e ATI a inizio del 2004, hanno riscosso un notevole successo nel ricco mercato prenatalizio. I lettori più preparati storceranno il naso nel vedere inserite nei nostri sistemi delle schede incapaci di applicare l'AntiAliasing contemporaneamente all'HDR, o prive di unità di shading di terza generazione. In realtà, è sufficiente lanciare uno degli ultimi sparatutto per scoprire che i chip GS e GTO offrono un buon framerate alle risoluzioni medio-alte, distaccando i nuovi Radeon X1600 XT in tutti i benchmark. Gli acquirenti indecisi spazzino via i propri dubbi: è meglio spendere pochi euro in pura velocità, che investire inutilmente denaro in modalità di rendering ancora poco sfruttate.

▼ PROCESSORE

- **SISTEMA IDEALE: Athlon FX-57 € 1.080**
  Socket 939 – 2,8 GHz – 128 KB Cache L1 – 1 MB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3800+ € 320**
  Socket 939 – 2,4 GHz – 128 KB Cache L1 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA BASE: Athlon 64 3200+ € 175**
  Socket 939 – 2,0 GHz – 128 KB Cache L2 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

La velocità dei processori AMD nell'esecuzione dei calcoli in virgola mobile fa sì che tutti i sistemi si basino sull'architettura degli Athlon 64. Mentre l'FX-57, grazie ai suoi 2,8 GHz, punta a infrangere ogni record nei benchmark, i modelli 3800+ e 3200+ si "limitano" a eseguire senza affanni anche i giochi più esigenti.

▼ SCHEDA VIDEO

- **SISTEMA IDEALE: 2 GeForce 7800 GTX 512 in SLI € 1.300**
  PCI-Express – 512 MB GDDR3 1,2 GHz – 256 bit – 24 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI
- **SISTEMA MEDIO: GeForce 6800GS € 300**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 1 GHZ – 256 bit – 425 MHz Core – 12 Pixel Shader 3.0 – 5 Vertex Shader 3.0
- **SISTEMA BASE: Radeon X800 GTO € 210**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 980 MHZ – 256 Bit – 400 MHz Core – 256 bit – 12 Pixel Shader 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0

Le GeForce 7800 GTX in versione SLi propongono velocità da brividi, mentre le 6800GS offrono al Sistema medio la programmabilità degli shader di terza generazione. ATI riesce a trovare uno spazio grazie ai nuovi Radeon X800 GTO, caratterizzati da un eccellente rapporto prezzo/prestazioni.

▼ SCHEDA MADRE

- **SISTEMA IDEALE: Asus A8N32-SLI Deluxe € 239**
  nForce 4 SLI– Socket 939 – 4 DDR 1 400 – 2 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit
- **SISTEMA MEDIO: Abit AN8 Fatal1ty € 170**
  nForce 4 Ultra – Socket 939 – 4 DDR 400 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit
- **SISTEMA BASE: Abit KN8 € 100**
  nForce 4 – Socket 939 – 4 DDR 400 – 1 PCI-E 16x – 3 PCI-E 1x – 3 PCI – 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

Le 32 linee PCI-E del più versatile chipset animano il Sistema ideale, mentre le configurazioni più economiche rimangono legate a un singolo slot PCI-E 16x. Tutte le schede scelte sono, comunque, pronte ad accogliere i prossimi processori dual core.

▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair TwinX 4400 € 560**
  4 DIMM da 512 MB – Latenze 2,5-4-4-8 a 550 MHz – 2,75 V – Dissipatore metallico
- **SISTEMA MEDIO: 1 G8 Kingston HyperX PC4000 € 200**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 3-4-4-8 a 500 MHz – 2,6 V – Dissipatore Metallico
- **SISTEMA BASE: 1 GB Geil Value PC3200 € 150**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 2.5-3-3-6 a 400 MHz – 2,6 V – Dissipatore metallico

I due sistemi più costosi adottano delle memorie DDR a 550 e 500 MHz, adatte ad assecondare i moltiplicatori degli ultimi Athlon, così come a spingersi verso nuove vette di overclock. Il Sistema base si affida a un kit dual channel economico, ma munito di buoni valori di latenza.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 85
Kit analogico 5.1 – 72 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo – Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: Samsung SM-960BF € 440
19 Pollici – formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 4 ms

■ SISTEMA MEDIO: BenQ FP71V+ € 340
17 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 5 ms

■ SISTEMA BASE: LG 1750SQ € 260
17 Pollici – Formato 4:3 – Risoluzione Massima 1280x1024 – DVI e VGA – 8 ms

Tutte le configurazioni traggono vantaggio da pannelli caratterizzati da una reattività dei cristalli inferiore ai 10 millisecondi. Il modello di Samsung è il compagno ideale della schede video più potenti, e verrà probabilmente superato solo dai primi modelli widescreen a bassa latenza.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 349,99
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS € 249,99
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Interno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Una spesa che può sembrare folle, quella del Sistema medio, ma i 64 MB di RAM della X-Fi "griffata" dal campione di *Painkiller* Fatal1ty aiuteranno a velocizzare l'esecuzione dei giochi e le EAX 5 consentiranno di immergersi a pieno nei mondi virtuali più ricchi di effetti sonori.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Pioneer 16X € 25 e Mast. Plextor PX-716SA € 130
Serial ATA – Dual Layer – 8 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 6x

■ SISTEMA MEDIO: Plextor PX740A € 75
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD +R DL 8x

■ SISTEMA BASE: NEC ND4550 € 52
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD +R DL 6x – DVD RAM

I tre sistemi adottano dei masterizzatori in grado di salvare 8 GB di dati sui DVD vergini a doppio strato. Il Plextor scelto per il Sistema ideale si distingue da quello della configurazione media grazie all'interfaccia SATA e a 8 MB di memoria buffer.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: 3 Western Digital Raptor 74 GB in Raid 0+1 € 580
148 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Maxtor DiamondMax 10 300 GB € 150
300 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Samsung SpinPoint 200 GB € 110
200 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso medio 9 ms

Il Sistema ideale si affida a una configurazione RAID 0+1 per coniugare ottimi tempi di lettura e salvaguardia dei dati. I sistemi più economici puntano a offrire molti GB di spazio alle installazioni dei giochi, senza dimenticare la comodità dell'interfaccia SATA. Il modello di Maxtor è completo di NCQ.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

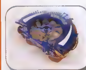
SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.042,99 (limite 5.500)	€ 1.914,99 (limite 2.200)	€ 1.142 (limite 1.200)

PIXEL CLIMATIZZATI

I dissipatori utilizzati dai costruttori di VGA, spesso, non brillano per capacità di raffreddamento e silenziosità. Chi desidera cimentarsi nell'overclock della GPU, o punta a ottenere un PC meno rumoroso, farebbe bene a valutare l'acquisto di un kit di raffreddamento per schede video. Ecco tre modelli interessanti.

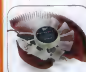
Vantec Iceberg 5
€ 60

Semplice da installare e capace di raffreddare le più potenti GPU, la quinta versione dell'IceBerg è accompagnata da una serie di piccoli dissipatori in rame installabili sui chip GDDR3. Per chi ama l'overclock e i case moddati.



Zalman Fatal1ty FS-V7
€ 49

Un blocco di rame da 270 g raffreddato da una grande ventola illuminata, dalla velocità regolabile. L'ennesimo prodotto griffato Fatal1ty permette un buon overclock ed è sufficientemente silenzioso, ma ha il difetto di occupare due slot.



Coolermaster Coolviva
€ 22

Un sandwich di alluminio che sfrutta una pompa di calore e una ventola di piccole dimensioni. Adatto alle schede di fascia media, o a quelle più economiche spesso presenti negli HTPC, produce un flebile rumore solo durante l'esecuzione dei giochi.



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



I problemi hardware giocosi vengono affrontati e risolti dall'infaticabile Quedex. Per sottoporgli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**.

SPAZIO PER TUTTI

Quattro pagine comprensive di una sezione riguardante i problemi che possono essere risolti in poche righe. Ciò che rimaneva dello spirito natalizio ha agitato il mio senso di colpa, spingendomi a rispondere a qualche lettore in più. Certo, la casella di posta dedicata alle questioni tecniche necessiterebbe di un intero numero di GMC… ma dubito che qualcuno acquisterebbe una rivista piena di voci del registro a unità di shading di terza generazione. Il fascino del PC risiede, in fondo, nell'alternarsi di splendide immagini 3D a astrusi messaggi di errore.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

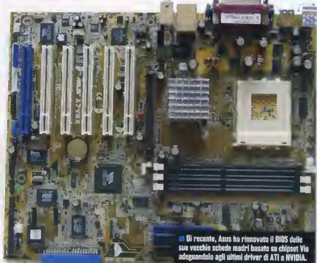
BIOS TRADITORI

Ho da poco sostituito la mia vecchia GeForce4 MX 440 con una ATi Radeon 9550 da 256 MB, ma ora, quando uso qualsiasi videogioco, il computer si blocca costringendomi a ricorrere al tasto di Reset. Nel migliore dei casi, lo schermo viene invaso da una serie di segmenti colorati, che scompaiono lasciando spazio all'utility VPU-Recovery di ATI. Ho installato i driver 5.11 senza successo. Il mio sistema è composto da un Athlon 2100+ con scheda madre Asus A7V8X e 512 MB di RAM PC2700.

Alessandro



Il problema deriva da una ben nota incompatibilità tra i driver video ATI e la versione 1012 del BIOS della tua A7V8X. Asus, pur essendo a conoscenza del problema, ha provveduto a pubblicare un aggiornamento del software solo a inizio di novembre, quando, con l'arrivo dei ForceWare 81.95, anche i possessori delle GeForce hanno iniziato ad avere le medesime noie. Scarica l'utility Awdflash e la versione beta 1014 del BIOS dalla sezione di supporto del sito **www.asus.it**, decomprimi entrambi i file in un floppy appositamente formattato in modo da essere bootabile e avvia il sistema dalla unità **A:**.
Una volta giunto al prompt di testo, lancia l'utility AWDFlash.exe e segui le istruzioni, indicando al programma il file 1014.002.
Il cattivo funzionamento della scheda video dovrebbe trasformarsi in un ricordo.



Di recente, Asus ha rinnovato il BIOS delle sue vecchie schede madri basate su chipset Via adeguandolo agli ultimi driver di ATI e NVIDIA.

QUESTIONE DI SPAZIO

Ho grosso problema con *NASCAR SimRacing*. Dopo aver creato il mio account EAGames, quando cerco di connettermi ai server di GameSpy mi trovo davanti all'errore:

you have been disconnected from GameSpy server

Ciò mi impedisce di iniziare a gareggiare dopo il login. Sono ancora legato a una connessione analogica, ma non credo sia questo il problema, considerando che gioco da due anni a *NR 2003* sui server italiani.

Luigi



Tutti gli utenti che si trovano nella tua stessa situazione sono accomunati da un singolo, banale fattore: hanno inserito uno spazio all'interno del nome scelto per l'account. Per scoprire con precisione il nome da te impostato per il login,



NASCAR SimRacing causa qualche grattacapo ai giocatori che, all'interno del loro nick, hanno inserito uno o più spazi.

Un gorillone esigente

Se nei Guinnes dei primati esistesse una voce relativa al gioco più esigente dal punto di vista delle specifiche hardware, il premio andrebbe certamente a *King Kong Gomer's Edition*, una versione del gioco firmato da Peter Jackson avviabile esclusivamente dai PC con processore a 3 GHz, 2 GB di RAM e scheda video X1800 o GeForce 7800. Contrariamente all'edizione normale, strettamente imparentata con la versione Xbox, la *Gomer's Edition* (acquistabile sotto forma di un gigantesco file compresso da 6 GB presso il sito www.gamesload.com) porta su PC tutti gli effetti di shading e di illuminazione HDR della versione per Xbox 360, spremendo in modo impressionante CPU e GPU. La pesantezza del gioco in questione è pari solo a quella del primate protagonista, come i proprietari di Athlon 4000+ e Radeon X1800 XT (costretti ad abbassare il livello di dettaglio per ottenere un framerate decente) possono ben testimoniare. Destinata a un ristretto pubblico di appassionati, la *Gomer's Edition* non ha probabilmente beneficiato di una eccellente opera di ottimizzazione, ma può essere sfruttata da chi è munito del giusto hardware per assaggiare le raffinatezze visive destinate a comparire nei futuri titoli per PC. I proprietari di schede non compatibili con lo Shader Model 3 tentati dall'impegnativo download farebbero bene a conservare i propri risparmi: questo muscoloso file, sulle schede del 2004, perde gran parte del suo fascino, avvicinandosi visivamente alla ben più fluida edizione "standard".





esegui il file **Ereg.exe**, che trovi nella cartella chiamata **Support** all'interno di quella dell'installazione di gioco. Ti ritroverai davanti a un modulo con cui chiedere che ti vengano spediti via mail i dati dell'account. Purtroppo, l'unica soluzione consiste nel modificare lo UserID da te scelto. Scrivi una mail all'indirizzo **servizio-clienti@electronicarts.it** o telefona al numero **848.800.729**, spiegando con precisione il tuo problema e chiarendo che l'impossibilità di entrare nei server è legata al nome impostato per il login.

PC VS CONSOLE

Saggio Quedex,
ho effettuato alcuni giri di pista in *Project Gotham Racing 3* sul nuovo Xbox 360 e sono rimasto stupefatto dall'impatto estetico. Considerando che il suo processore grafico è molto simile a quello installato da ATI sulle X1800, quanto pensi che ci vorrà perché anche su PC si possa osservare qualche cosa di pari livello?

Andrea

Il processore video della nuova console Microsoft ha ben poco in comune con il chip R520 analizzato in uno degli ultimi numeri di GMC. Pur operando a soli 500 MHz, include 48 unità di shading capaci di agire indistintamente sui vertici e sui pixel, ed è accoppiato a 10 MB di memoria embedded (integrata), che gli consentono di effettuare un rendering selettivo legato ai soli poligoni visibili sullo schermo e di applicare, senza grossi impatti sul framerate, un filtro AntiAliasing a 2 o 4 campioni. La possibilità di utilizzare i dati presenti nella cache di secondo livello del processore centrale PowerPC e la capacità di effettuare i calcoli relativi al rendering in alta dinamica con una precisione in virgola mobile di soli 10 bit dovrebbero, in teoria, consentire a Xbox 360 di gestire ambienti 3D di elevatissima qualità. L'R520, pur essendo legato alle specifiche DirectX 9 (Xbox 360 asseconda le necessità della future Windows Graphic Foundations 2.0, le "DX10"), ha dalla sua la forza bruta: con 8 Vertex Shader e 16 Pixel Shader operanti a 700 MHz, un sofisticato controller ad anello collegato a un bus ampio 256 bit e 512 MB di RAM da 1,5 GHz, il processore delle X1800 è in grado di competere senza affanni con l'innovativo rivale. I motivi per cui i giochi di guida per PC non mostrano le raffinatezze grafiche di *PGR 3* non sono di carattere tecnico ma, più semplicemente, commerciale. Quando le schede video munite di Shader di terza generazione e memorie GDDR3 troveranno posto anche nelle configurazioni più economiche, gli sviluppatori di giochi eleveranno la qualità di rendering dei loro titoli, permettendo al PC di superare, ancora una volta, le console di Sony e Microsoft.



L'Xbox 360 utilizza dei processori molto innovativi, ma la sua superiorità tecnica nei confronti delle GPU per PC è destinata a svanire nel giro di pochi mesi.

ERRORI RIDONDANTI

Mitico Quedex,
dopo un mese di tentativi ho deciso di scriverti. Sul mio PC non è più possibile installare nulla. Ogni volta compare un errore relativo a un file diverso, che risulta danneggiato o corrotto. Ho provato a impiegare sia il lettore DVD, sia il masterizzatore. Uso Windows XP su un Pentium4 con 1 GB di RAM.

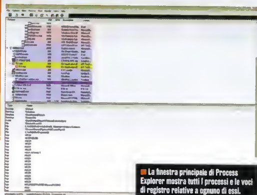
Andrea



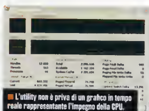
Project Gotham Racing spreme alcune caratteristiche della GPU di Xbox 360 e ci dà un assaggio di come saranno i giochi per Windows Vista.

Solo per esperti Processi sotto controllo

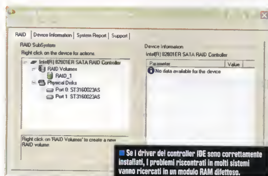
A tutti è capitato, almeno una volta, di richiamare il Task Manager alla ricerca dell'eseguibile responsabile di un improvviso rallentamento del sistema. Il programma standard di Windows, però, non brilla per opzioni e funzionalità, limitandosi a indicare i processi attivi e il relativo utilizzo della CPU. Il programma Process Explorer, scaricabile gratuitamente all'indirizzo **www.sysinternals.com/Utilities/ProcessExplorer.html** si spinge ben oltre, offrendo all'utente amante delle prestazioni e della pulizia del registro una nutrita gamma di informazioni. L'utility in questione non necessita di installazione e, una volta avviata, mostra nella sua finestra superiore tutti i processi avviati dall'utente o dal sistema. Selezionando un processo potrete constatarne immediatamente l'invadenza nel registro, vedere le dll collegate, così come investigarne la natura tramite l'opzione Google del menu Process, che vi porterà sulle pagine internet con la descrizione dello specifico eseguibile. La possibilità di visualizzare Process Explorer in una finestra semitrasparente (utile a identificare i processi attivati in background dal sistema mentre state lavorando o avviando qualche programma) e la facilità con cui è consentito modificare o cancellare le voci di registro indesiderate rendono questa utility uno strumento quasi indispensabile. Dopo averla provata, sarete anche voi certamente tentati dall'opzione Replace Task Manager, che spinge Windows ad avviare Process Explorer a ogni pressione della nota combinazione CTRL+ALT+CANC. L'ultima versione per Windows XP a 32 bit è presente nella sezione Utility del DVD allegato all'omonima versione di questo numero di GMC.



La finestra principale di Process Explorer mostra tutti i processi e le voci di registro relative a ognuno di essi.



L'utility non è priva di un grafico in tempo reale rappresentante l'impegno della CPU.



Se i driver del controller IDE sono correttamente installati, i problemi riscontrati in molti sistemi vanno ricercati in un modulo RAM difettoso.

Solitamente, dietro a dei continui errori di installazione non si nasconde un lettore IDE guasto o un problema software, quanto un modulo di memoria malfunzionante. Esegui un programma di test della RAM, come il **Windows Memory Diagnostic** (scaricabile all'indirizzo **http://oca.microsoft.com/en/windiag.asp**) descritto sul numero di novembre di GMC ed effettua delle prove sostituendo alternativamente le DIMM. Verifica da Gestione Periferiche che il tuo controller sia stato rilevato correttamente dal sistema e, nel caso la voce Controller IDE riporta una periferica generica, installa i driver più aggiornati per la tua motherboard, senza dimenticare la versione 2.3 dell'utility Intel Application Accelerator.

QUAKE IN SALSA VERDE

Quedex, vedo verdei Non nella realtà, fortunatamente, ma nel demo di *Quake 4*, che sul mio PC mostra luci e texture verdi ovunque. Il numero dei fotogrammi è scarso, probabilmente a causa del mio vecchio Radeon 9250, ma impostando la qualità video più bassa, il single player riuscirei comunque a giocarlo... se lo schermo non sembrasse quello dell'operatore di Matrix. Mi hanno consigliato di utilizzare un comando della console, ma non riesco ad aprirla come facevo in *Quake 3*.

Dozer

Probabilmente, il comando che ti hanno consigliato di inserire tramite console è quel **r_renderer ARB** che impone al motore del gioco l'utilizzo di un rendering più adatto alle schede munite di unità di shading di prima generazione. Per risolvere due problemi in un colpo solo, apri con il Blocco note il file **q4config** che trovi all'interno della cartella **Quake 4\q4base** e inserisci i comandi **seta com_allowconsole "1"** e **seta r_renderer "ARB"**. Le texture del gioco avranno una risoluzione molto bassa, ma i colori saranno finalmente corretti. L'apertura della console di comando, poi, non sarà più legata alla combinazione di tasti **CTRL+ALT+**. Ricordo a te, e a tutti i possessori di schede ATi, che la fluidità dell'ultimo capitolo della serie *Quake* trae straordinari benefici dall'installazione dei Catalyst 5.12. Molti proprietari di schede X800 con 256 MB, dopo l'aggiornamento dei driver, sono riusciti a eseguire il single player nella modalità Qualità Ultra senza osservare grandi cali nel framerate.

UN PIGRO G5

Il mio nuovissimo mouse Logitech G5 non si comporta come dovrebbe. Quando premo il pulsante per variare la sensibilità, il led indica il passaggio da 800 a 2000 dpi, ma la freccia cursore di Windows e il punto di vista dei giochi non diventano più veloci. Devo per forza installare i driver? Nella vostra recensione era scritto che non erano necessari...

Albery

Il software Setpoint che accompagna il G5 estende il numero di risoluzioni del mouse (che in assenza dei driver può operare a 400, 800 e 2000 dpi) e abilita la tilt wheel nei giochi. Anche non installandolo, la periferica dovrebbe diventare più reattiva impostando la definizione di 2000 dpi. Per verificare l'effettivo funzionamento del sensore puoi utilizzare un programma chiamato **Mouse rate checker**, disponibile all'indirizzo **http://tscherwitschke.de/download.html**. Ideato ai tempi dei primi mouse con interfaccia PS2,

SOS Rapido Risposte brevi

Il divertimento è interrotto da un fastidioso messaggio di errore? Ecco come risolvere rapidamente il problema:

D Sul mio Athlon 3000 con Radeon 9600 XT *Americon Conquest: Fight Bock* si blocca, segnalando l'errore **Unable to initialise direct draw. It is possibile that hardware accelleration is turned off**.

Sergio 63

R Purtroppo il problema è legato all'installazione del Service Pack 2 che disabilita la modalità video a 8 bit richiesta dal gioco. NVIDIA ha modificato i propri driver in modo da aggirare l'errore, che però continua ad affliggere i proprietari di schede Radeon con 256 MB di RAM. Sebbene l'unica soluzione certa consista nel disinstallare il Service Pack 2, alcuni utenti sono riusciti a eseguire il gioco anche senza ricorrere a questa drastica opzione, attivando la modalità compatibile con Windows 98 ed eseguendo il programma in una finestra a 256 colori.

D Ho bisogno di una mano per completare l'installazione di *Need for Speed Most Wonted*. A metà della stessa, compare un messaggio relativo all'assenza delle DirectX 9.0c, che in realtà sono già presenti nel sistema. Quando provo a installare manualmente quelle presenti nel DVD, compare il messaggio: **Impossibile copiare un file necessario**.

P&*955;nish'89

R Il problema sembra interessare solo i proprietari di alcuni tipi di masterizzatori. Per aggirarlo, è sufficiente eseguire il file di setup in modalità compatibile con Windows 2000. A installazione conclusa, il gioco può essere eseguito normalmente.

D Non riesco a installare *Broken Sword: Shodows of Templor*. Ogni volta che ci provo e indico la cartella di destinazione, mi compare l'errore: **Non c'è spazio sufficiente sul drive selezionato**. Il gioco richiede 15 MB e sul mio hard disk ci sono 50 GB liberi.

Gab 88



Per giocare a titoli un po' datati, può risultare utile ricorrere alla modalità compatibile con i passati sistemi operativi di Microsoft.

R Anche in questo caso la soluzione risiede nell'avviare il programma di installazione in modalità compatibile con Windows 95. Naviga nel CD del gioco, raggiungi il file **setup.exe**, seleziona con il tasto destro il menu Proprietà e poi la scheda Compatibilità. Metti il segno di spunta alla voce Modalità e scegli Windows 95 dal menu a tendina. Chi sta già utilizzando Windows 98 o 95 e si ritrova con lo stesso problema può completare l'installazione indicando come destinazione una partizione inferiore ai 6 GB. Considerando i pochi MB richiesti dal gioco, un economico USB pen drive può essere considerato la soluzione ideale.

D Vorrei spremere la nuova scheda video con *Half-Life 2*, ma la mia abitazione non è raggiunta dall'ADSL. Posso, in qualche modo, attivare il gioco su un altro computer ed eseguirlo poi sul mio PC?

Gianluca

R Purtroppo, l'attivazione di Steam deve essere effettuata sullo stesso PC su cui *Half-Life 2* verrà utilizzato. Non è comunque necessaria una ADSL per completare l'operazione: una semplice connessione analogica o una GPRS ottenuta tramite telefono cellulare saranno più che sufficienti, se avrai l'accortezza di selezionare, nella schermata opzioni, la voce **non salvare Informazioni sul profilo su questo computer**.



Half-Life 2 è attivabile anche tramite connessione a Internet "lente", quali il GPRS.

Così facendo, riuscirai a lanciare il gioco in modalità offline senza collegarti alla Rete a ogni avvio.

D L'espansione *Borborion Invasion* di *Rome: Total War* si pianta ogni volta che mi avvicino a una campagna del 250 AC.

Ottaviano Augusto

R Activision ha reso disponibile, all'indirizzo **www.totalwar.com/community/support.htm**, un piccolo file di testo (che va inserito nella cartella **rome\BI\Data\Text**, sostituendo l'omonimo file generato dal programma di setup) capace di farti superare la fatidica data. Ricordo a te e ai tanti lettori che riscontrano problemi grafici dopo aver applicato la patch 1.3, che l'ultimo capitolo della serie *Totol Wor* richiede driver video ben aggiornati.

D Possiedo un Athlon 3800+ e un Radeon 850 XT con 1 GB di RAM, ciononostante *F.E.A.R.* mostra dei rallentamenti ogni volta che entro in una nuova stanza.
È stato programmato male o il mio PC ha un problema?

Andrew

R Se i rallentamenti sono avvertibili entrando in una nuova sezione del livello, o nel momento in cui sullo schermo appaiono dei nemici, imposta la risoluzione media delle texture. Il crollo del framerate è, nel tuo caso, provocato dallo spostamento delle texture

il programma rileva al massimo 500 segnali al secondo, ma risulta ancora oggi adatto a verificare l'effettivo aumento della risoluzione. Il numero di Hz medio a 2000 dpi dovrebbe assestarsi sopra i 450. Assicurati, infine, di avere collegato il mouse direttamente al PC, gli hub USB non sembrano essere molto graditi all'ultima generazione di mouse Logitech e Razer.

BACKUP PERSONALIZZATO

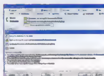
Caro Quedex,
devo formattare il sistema e vorrei preservare i link preferiti, le impostazioni della posta e i miei documenti sfruttando l'utility di backup di Windows, ma sul mio PC di casa non riesco a trovarla. Ho cercato anche nel menu Componenti di Windows in Installazione Applicazioni, senza alcun risultato.
Mi puoi consigliare un programma gratuito che faccia la stessa cosa?

Massimo



L'utility di backup di Microsoft non viene installata automaticamente da Windows XP Home, ma è presente nel CD del sistema operativo. Cerca la cartella **valueadd\msft\ntbackup** e seleziona, con il tasto destro, il file **ntbackup.msi**. Dal menu contestuale scegli l'opzione Installa per far comparire l'utility nella sezione Accessori – Utilità di sistema del menu Start.
Sono comunque molti i programmi gratuiti in grado di svolgere le stesse operazioni di backup. Tra i migliori vi è certamente SyncBack, che si occupa di trasferire su CD, su un server FTP o su hard disk tutte le mail e le impostazioni di Outlook Express, la cartella Preferiti di Explorer e i file presenti nella cartella documenti.
La versione italiana di SyncBack è scaricabile all'indirizzo **www.2brightsparks.com/downloads.html**.

GIOCHI COMPUTER



Il CD di Windows XP Home nasconde una utility di backup, ma in Rete vi sono alternative gratuite di migliore qualità.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico. .

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei giochi più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo assemblato un piccolo mostro basato su un veloce Athlon FX-53, 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX e una Radeon X800 XT. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Completare la propria collezione di DVD - nel senso che vuole tutti i DVD usciti sul mercato.
Gioco preferito: *The Movies*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Aiutare il suo boss preferito (uno dei due, perlomeno) a creare il sito dei suoi sogni. Niente PDF, però!
Gioco preferito: *Psychonauts*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Volare in paesi lontani millantando come scusa anteprime esclusive, per poi tornare con l'Harem completo.
Gioco preferito: *Black & White 2*



ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Prendere in giro chi è più grosso e matto di lui, pagandone poi le conseguenze.
Gioco preferito: *Need for Speed M. W.*



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Portare la cultura Pop americana all'interno della redazione di GMC, con tanto di torta di mele e Hulk Hogan
Gioco preferito: *Football Manager 2006*



YURI ABIETTI
Specializzato in: Stupire il suo pubblico con interventi spettacolari sui migliori GdR ispirati a "Guerre Stellari"
Gioco preferito: *Star Wars KOTOR II*



ELISA LEANZA
Specializzata in: I giochi per i più piccoli, gli FPS e gli speciali di 21 pagine con la caccia all'errore.
Gioco preferito: *Harry Potter*



Più che uno sport, uno stile di vita

Grindare e slidare su PC!

ERA **inevitabile che, dopo la superabbuffata natalizia, le acque si calmassero un pochino: tuttavia, si tratta più di un calo qualitativo che quantitativo, al contrario degli ultimi anni. Lo testimonia il fatto che nelle prossime pagine troverete ben 14 recensioni, esclusi i giochi budget!**

Il protagonista è, senza dubbio, il Principe, che con *I due Troni* conquista per la terza volta i cuori degli appassionati dei titoli d'azione. Più tetro e cattivo che mai, il Principe ha l'indubbio merito di dimostrare che i piattaforme funzionano perfettamente anche sul nostro amato compagno di giochi.

Tuttavia, nella nostra personale classifica, i due titoli che questo mese ci hanno colpito maggiormente sono *Ski Racing 2006* e, soprattutto, *Tony Hawk's American Wasteland*. Il primo si conferma come un divertentissimo arcade sugli sci – tanto da essere stato capace di creare veri "capannelli" all'interno della redazione, per "vedere chi faceva meglio".

Tony, invece, è il solito di sempre: il motore grafico di sicuro non è all'altezza di altre produzioni e di altri generi, ma alla magia dello skate, il cui sistema di controllo è stato perfezionato in una mezza dozzina abbondante di titoli, si affianca la divertentissima BMX. Le due ruote sono un po' meno raffinate, ma altrettanto spassose! Segnaliamo poi *Etrom*, un GdR d'azione made in Italy, che riesce a conquistare l'esigente palato di Andrea "Skree" Giongiani, nonostante si confronti con "giganti" del genere quali *Dungeon Siege* o *Diablo*.

Arriva finalmente in Italia, grazie a Halifax, il miglior gioco di piattaforme esistente per PC, l'eccellente *Psychonauts*, anche se in una versione non tradotta nella nostra lingua. Poco male, il linguaggio dei platform è internazionale!

Insomma, ce n'è abbastanza per ingannare l'attesa in vista dei prossimi mesi, che, come avrete letto nel mega speciale che parte a pagina 56, promettono faville per il nostro PC!

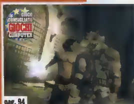
Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

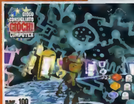
Prince of Persia I Due Troni 94
Tony Hawk's American Wasteland.......... 98
Psychonauts 100
American Conquest Divided Nation................. 102
E Non Ne Rimase Nessuno 104
Knights of the Temple 2 .. 107
Ski Racing 2006............... 108
Gene Troopers 110
PC Calcio 2006 112
Etrom: The Astral Essence........... 113
Crime Life: Gang Wars 114
Asterix & Obelix XXL 2 Mission: Las Vegum......... 116
Starships Unlimited v3..... 118
War Plan Orange: Dreadnoughts in the Pacific 1922 – 1930.................. 119

BUDGET

Taxi 3 Extreme Rush........ 120
The Boss: La Cosa Nostra................. 120



pag. 94



pag. 100


pag. 102


pag. 104


pag. 107



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Riuscire con geniali e perfette recensioni a farsi perdonare i ritardi, almeno fino al mese seguente.
Gioco preferito: *Civilization IV*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Istruire colleghi nella "nobile arte" del Wrestling, indulgendo nell'illustrazione della Tombstone Piledriver.
Gioco preferito: *Juiced*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Eseguire gli ordini alla lettera, recensendo i giochi e consegnando il testo *prima* del dovuto. Bravo!
Gioco preferito: *Total Overdose*



FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Unire le sue due passioni, ovvero i videogiochi e la musica. I dance game non sembrano soddisfarlo, però.
Gioco preferito: *Tony Hawk's American W*



GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in. Diffonfere notizie riservate al nemico durante le cene aziendali. Però GMC non dimentica, gringo.
Gioco preferito: *World of Warcraft*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Rispondere assiduamente alle mail dei lettori che gli scrivono spesso e tutto in stampatello. Ma è il lavoro!
Gioco preferito: *Serious Sam II*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Scrivere lunghissime guide sulle avventure allegate a GMC, cercando di chiarire bene bene la foggia delle icone.
Gioco preferito: *Fahrenheit*





I nemici pattugliano continuamente gli scenari e sono in grado di individuare il Principe con la vista e con l'udito.

Gli sviluppatori hanno tratto ispirazione da città quali Il Cairo, Marrakech e Casablanca per riprodurre i magici scorci di Babilonia.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI

Il detto casa dolce casa vale per tutti, tranne che per gli acrobati di sangue blu!

IN ITALIANO

Per quanto concerne la traduzione, *Prince of Persia I Due Troni* è il massimo che il pubblico italiano possa attendersi dalla nuova fatica di Ubisoft. Tutti gli aspetti del gioco sono nella nostra lingua – le voci dei personaggi impegnati nei frequenti dialoghi, così come le spiegazioni dei menu. Due sole le critiche: la prima riguarda il timbro troppo suadente della voce narrante femminile, mentre la seconda va a colpire la poca precisione della sincronizzazione labiale.





LE avventure del Principe di Persia rappresentano uno dei principali punti di riferimento per chi intende il videogioco come un'esaltazione della fantasia e non nutre particolare interesse per il realismo.

Nella sua "forma" tridimensionale, la serie di Ubisoft è ormai giunta alla quarta digitalizzazione, ma visto che la prima (*Prince of Persia 3D*) è un caso a sé stante, oggi con *I Due Troni* è corretto parlare di una vera e propria trilogia videoludica. O meglio, di una favola in tre puntate, da giocare una di fila all'altra con il cuore a pulsare per le trame di palazzo e il cervello concentrato su acrobazie e combattimenti. A differenza di quanto normalmente accade con le serie di successo, l'ultimo episodio in termini di tempo non è in grado di oscurare completamente i precedenti. Chi ha apprezzato *Le Sabbie del Tempo*, forse, è addirittura rimasto un po' contrariato dall'arroganza in combattimento del Principe protagonista di *Spirito Guerriero* e, al contempo, ha apprezzato la continuità in termini esplorativi e lo stile inconfondibile che permea entrambe le avventure.

Ora, giunto a *I Due Troni*, il nostro giocatore tipo non potrà che restare estasiato di fronte alla raffinatezza con cui gli elementi degli episodi precedenti sono stati coniugati per dare forma a una realizzazione eccezionalmente divertente e completa, ma sempre e comunque in linea con i contenuti e la qualità generale della serie.

Nel tentativo di sintetizzare le caratteristiche del presente capitolo, è lecito lasciarsi andare a una definizione per certi versi superficiale, ma non lontana dalla verità: *I Due Troni* è lo stile di *Le Sabbie del Tempo* più il sistema di combattimento di *Spirito Guerriero*.

I lettori che, in passato, hanno già avuto occasione di impugnare la scimitarra del Principe, non avranno difficoltà ad afferrare la situazione al volo, ma non bisogna dimenticarsi di tutti coloro i quali non hanno la minima idea di cosa li attenda, una volta avvicinatisi con il loro vascello a Babilonia. Già, proprio la leggendaria città della torre,

"Il gioco vive di due momenti distinti, esplorazione e combattimento"

che spicca alta sull'orizzonte mentre il Principe gioisce all'idea di tornare nel suo palazzo, dopo il viaggio nell'incubo di *Spirito Guerriero*, e la stessa città che farà da scenario alle funamboliche imprese dei giocatori.

Basta mezz'ora di salti e affondi di spada per comprendere che qui le vertigini non sono tollerate, che l'esitazione è un male da curare il prima possibile e che la paura non deve esistere. *I Due Troni* vive, infatti, di due momenti distinti: esplorazione e combattimento, entrambi capaci di esaltare le spiccate doti acrobatiche del protagonista. Nel primo ci si ritrova aggrappati ad appigli improbabili e sospesi su travi arroccate a





La frusta allungabile del Principe nella sua versione oscura apre nuove prospettive per l'esplorazione acrobatica.

POTERE ALLA SABBIA

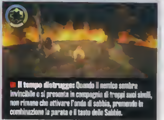
Nel corso della sua avventura, il Principe ha l'occasione di caricare la propria riserva di Sabbia distruggendo gli oggetti presenti nello scenario e sconfiggendo i nemici. L'approvvigionamento della magica polvere è fondamentale per approfittare delle abilità speciali.

Il tempo torna indietro: Mantenendo la pressione sul tasto deputato al controllo delle Sabbie, si riavvolgono gli eventi e si pone rimedio agli errori in fase di combattimento ed esplorazione acrobatica.





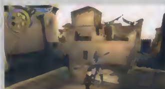
Il tempo rallenta: Alcuni trabocchetti e boss vanno superati modificando il naturale scorrere del tempo a proprio vantaggio.



Il tempo distrugge: Quando il nemico sembra invincibile e si presenta in compagnia di troppi suoi simili, non rimane che attivare l'onda di sabbia, premendo in combinazione la parata e il tasto delle Sabbie.

IL PRINCIPE RADDOPPIA

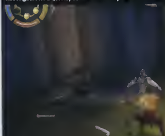
La sintesi tra *Le Sobbie del Tempo* e *Spirito Guerriero* si manifesta in tutto il suo tenebroso splendore quando il principe si trasforma nella sua nemesi. Un essere dalla pelle annerita, mosso da un irrefrenabile desiderio di distruzione e incapace di restare in vita senza una costante assunzione di sabbie magiche.



Il volto umano: Il Principe nella sua forma normale. Dispone di doti fisiche da funambolo ed è in grado di brandire due armi contemporaneamente.



Il lato oscuro: Con la sua frusta allungabile riesce a raggiungere appigli inaccessibili per il Principe "normale" e a colpire i nemici senza entrare direttamente in contatto con loro.



I guardiani dei portali di sabbia hanno l'abilità di evocare continuamente nuovi guerrieri. Quindi, devono essere i primi a soccombere!

LEGGENDA PERSIANA

La trilogia di *Prince of Persia* come la conosciamo oggi si apre con *Le Sobbie del Tempo*, nel momento in cui le armate del Principe conquistano la capitale dell'impero indiano. Purtroppo, l'espansione non sortisce l'esito sperato a causa di un perfido Visir, che senza farsi troppi scrupoli libera le Sabbie magiche e costringe il protagonista ad allearsi con la bella Farah nel tentativo di rimettere il mondo sulla retta via. Nel seguito, *Spirito Guerriero*, troviamo il nobile erede alle prese con il terrificante Dahaka e con la Principessa Kaileena sull'Isola del Tempo. La stessa Kaileena che compare poi all'inizio de *I Due Troni*, quando a bordo di un piccolo vascello si avvicina insieme al Principe alla mitica Babilonia. Purtroppo, la città natale di quest'ultimo non soddisfa le aspettative di pace e amore della coppietta, che viene separata sul nascere durante un repentino naufragio. L'artefice del disastro? Ovviamente il Visir di cui sopra, che, non pago degli errori di "gioventù", è tornato a fare il birichino con le Sabbie.



Le cariche di sabbia raccolte durante l'esplorazione dei vicoli e dei palazzi di Babilonia sono indispensabili per sbloccare la rassegna di illustrazioni extra nascoste nel gioco.

decine di metri dal suolo, con un'idea sul prossimo punto da raggiungere e una teoria, a volte azzardata, sulle mosse da eseguire in serie. Quelli che nei primi istanti dell'avventura sono gesti isolati, che non richiedono una particolare abilità manuale, diventano poi delle catene di azioni ardite, da eseguire con tempismo e da pianificare con maestria prima di muovere il primo balzo. Le corse verticali e orizzontali lungo le pareti, i volteggi alla sbarra e i salti con rimbalzo sono azioni già apprezzate negli episodi precedenti, cui *I Due Troni* aggiunge le arrampicate con il pugnale, i salti in diagonale, gli appoggi su pareti vicine e le arrampicate lungo le catene.

Le mosse vengono gestite mediante un sistema di controllo articolato su tre tasti fondamentali (salto, corsa, affondo di pugnale), che spesso vanno premuti in rapida successione per evitare cadute dall'esito fatale. Ciò rende indispensabile ricorrere a una periferica di gioco di tipo console, dotata di due levette analogiche e, possibilmente di otto pulsanti, la cui configurazione andrà personalizzata nell'apposito menu del gioco.

La prontezza ai comandi è, dunque, indispensabile per superare le sezioni di pura esplorazione, ovvero quelle in cui il Principe salta tra i tetti di Babilonia e scala le pareti di palazzi maestosi. Ma non solo. Le stesse abilità vanno sfruttate anche per avere la meglio sui trabocchetti che sono una parte integrante del sistema difensivo della città. Capita, infatti, che dopo una serie di volteggi ed esibizioni ai limiti della legge di gravità, l'eroe si trovi costretto a superare corridoi attraversati da lame rotanti e da frecce acuminate, lastricati da pavimenti spinosi su cui si ergono colonne mobili rivestite di chiodi. Un percorso di morte che, a volte, non è possibile domare neppure calcolando al millesimo di secondo gli spostamenti... A meno che non si abbia la capacità di rallentare il millesimo in questione. Come la maggior parte dei giocatori sa bene, *Prince of Persio* è costruito in modo da sfruttare al massimo le opportunità di controllo temporale insite nelle Sabbie del Tempo. Grazie a esse, il Principe è in grado, innanzitutto, di porre rimedio ai propri errori in fase acrobatica, "riavvolgendo" lo scorrere dei secondi dopo un salto calcolato male e facendo finta che nulla (di brutto e sbagliato) sia mai accaduto. Un ulteriore prodigio generato dalla "sabbia magica" è il rallentamento, ovvero la generazione di un paradosso temporale all'interno del quale il mondo si muove come in una moviola, mentre il Principe conserva un ritmo quasi normale. I vantaggi che ne derivano sono chiari sia nel caso dei trabocchetti descritti in precedenza, in quanto consentono di schivare lame e chiodi in tutta sicurezza, sia nelle fasi di combattimento che, come accennato in apertura, rappresentano il secondo elemento portante del gioco.

Apriamo la nostra finestra sui duelli, chiudendo quella dedicata ai poteri delle sabbie, che nella loro emanazione più micidiale sono persino capaci di generare un'onda d'urto degna di un esplosivo ad

SALVATAGGIO AD ACQUA

La Sabbia è l'elemento chiave di *Prince of Persio*, in quanto causa di tutti i guai affrontati dal protagonista, ma anche fonte dei suoi poteri sovrannaturali. L'elemento antitetico è l'acqua, che nel gioco è sinonimo di salute (la si beve per tornare in forma) e di salvezza (la partita viene registrata interagendo con le numerose fontane presenti nei vicoli e nei palazzi). I punti di salvataggio sono posizionati in maniera intelligente e non fanno rimpiangere quasi mai l'assenza del quicksave.

NOTE D'AUTORE

I brani che accompagnano le gesta del Principe sono stati composti da Inon Zur, che ha anche diretto la Hollywood Studio Symphony Orchestra nell'esecuzione delle musiche cariche di atmosfera de *I Due Troni*. Gli sviluppatori hanno poi provveduto a inserirle nel gioco in maniera magistrale, alternandole a lunghi pause di silenzio. Il risultato è un videogioco "film", durante il quale il commento sonoro interviene puntuale a sottolineare le fasi salienti dell'azione e lascia incontaminati gli effetti sonori delle sezioni intermedie.

REQUISITI DI SISTEMA

Prince of Persia I Due Troni si rivela particolarmente snello sulle ultime generazioni di schede video, ma soffre di qualche rallentamento di troppo con i computer più attempati. Se, quindi, la configurazione top non ha avuto problemi a farlo girare a 1600x1200 attivando tutti gli effetti, già il PC di fascia media ha mostrato parecchie incertezze anche alle risoluzioni più basse.

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	2X	2X	2X	2X

Pur funzionando anche sulla vecchia GeForce4, la fluidità rimane un miraggio su tale configurazione. A 640x480 riuscirete a procedere nell'azione, non senza andare incontro a parecchi rallentamenti.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	2X	2X	2X	2X

La Radeon 9600 PRO è stata capace di regalare poche soddisfazioni, garantendo una trentina di FPS solamente alle risoluzioni più basse, togliendo qualche dettaglio. *I Due Troni* è giocabile, ma non aspettatevi grandi cose.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	6X	6X	4X	4X

Sui PC più aggiornati il nuovo PoP si dimostra snello, anche attivando l'AntiAliasing alle risoluzioni più elevate. Rarissimi i segni di incertezza, nonostante il dettaglio grafico susciti sincera ammirazione, in certe situazioni.


Le corse con la biga rappresentano dei gradevoli intermezzi alle fasi di combattimento ed esplorazione.


L'occhio nell'angolo dello schermo indica la possibilità di osservare lo scenario mediante l'inquadratura dell'alto.


La Principessa Farah è una valida alleata "non giocabile" del protagonista e ve aiutata sbloccando particolari meccanismi.

UNA TORRE SU MISURA

La Torre di Babele è un elemento costante nello scenario del gioco. La vedrete dapprima in lontananza sull'orizzonte, poi potrete esplorarla in tutta la sua esuberante struttura architettonica. Gli sviluppatori hanno deciso di utilizzarla in funzione di palazzo reale, suddividendola in due sezioni principali: quella esterna svolge una funzione difensiva, mentre quella interna è un florilegio di terrazzi e giardini pensili.

alto potenziale. Questa riveste una notevole importanza nelle sezioni conclusive della vicenda, quando i nemici sono più numerosi e agguerriti, oltre che capaci di rispondere con parate micidiali ai tentativi di affondo del protagonista.

Tuttavia, come tutti gli attacchi speciali della storia ludica, anche la "smart-bomb" di sabbia ha dei limiti di ricarica e non supera per importanza gli assalti convenzionali. Le mosse a disposizione del Principe sono, al contempo, spettacolari ed efficaci: le acrobazie contemplate vanno dalla spinta sulla parete con conseguente fiocinata verso il nemico, al balzo carpiato sulla schiena di quest'ultimo, passando per una serie di azioni più rare, come il vortice affilato attorno alle colonne e il lancio del malcapitato mostro oltre i parapetti. Fin qui, ottime notizie per i neo-giocatori e conferme per quelli che già sanno. Sanno molto, ma non tutto!

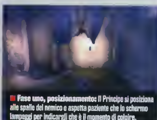
Anche per loro, le uccisioni stealth rappresentano una novità eclatante, probabilmente la più significativa nel contesto della meccanica di gioco.

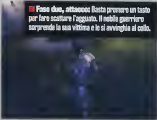
Si tratta, infatti, di un innesto a sorpresa, eseguito dagli sviluppatori per sottolineare il fatto che il Principe, per quanto paragonabile a un supereroe, è comunque un uomo solo contro tutti. Per liberare la città dalle armate del male – nessuna rivelazione sui protagonisti qui, ma potete trovarle nella sezione Leggenda Persiana in queste pagine – l'eroe necessita di un'evoluzione delle proprie abilità e questa prende, per l'appunto, la forma del "mostricidio" silenzioso.

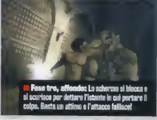
La mossa non è obbligatoria, nel senso che i nemici non devono per forza essere tolti di mezzo con discrezione, ma dovrebbe comunque essere considerata come la prima opzione, quando ci si avvicina a un luogo controllato da esseri malefici. Tanto più, se si considera che alcune delle nuove mosse esaminate in precedenza, diventano ancora più spettacolari se eseguite in combinazione con l'assalto stealth. L'esempio più idoneo riguarda le catene pendenti dai palazzi di Babilonia: il Principe le raggiunge

DISCREZIONE A CORTE

Siamo più che certi del fatto che il Principe riuscirebbe a liberare la sua Babilonia anche senza ricorrere alle uccisioni stealth, ma il loro inserimento ne *I Due Troni* è così ben congegnato, che dopo aver iniziato a stendere i nemici con l'arma della discrezione, quasi non si riesce più a tornare alle "mazzate" roboanti. La preparazione degli attacchi è semplice e immediata, ma non così la loro attuazione, che richiedere un notevole tempismo sui pulsanti.


Fase uno, posizionamento: Il Principe si posiziona alle spalle del nemico e aspetta paziente che lo schermo lampeggi per indicargli che è il momento di colpire.


Fase due, attacco: Basta premere un tasto per fare scattare l'agguato. Il nobile guerriero sorprende la sua vittima e le si avvinghia al collo.

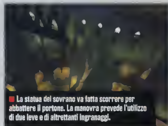

Fase tre, affondo: Lo schermo si blocca e si scurisce per dettare l'istante in cui portare il colpo. Basta un attimo e l'attacco fallisce!

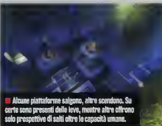
Quando il Principe assume le sembianze demoniache bisogna recuperare continuamente delle ricariche di sabbia per mantenerlo in vita.

La barra blu, nell'angolo in alto a sinistra, indica lo stato dell'arma secondaria, che una volta esaurita va sostituita con una nuova recuperata dai nemici uccisi.

AVVENTURA ENIGMISTICA

Babilonia non è una città come tutte le altre. Al suo interno sono nascosti marchingegni folli, che vanno azionati girando leve e appendendosi agli ingranaggi, con il solo obiettivo di sbloccare il percorso che conduce all'uscita. Ovviamente, i meccanismi su cui agire sono posizionati in luoghi impervi, da raggiungere con salti e volteggi vertiginosi.


La statua del sovrano va fatta scorrere per abbattere il portone. La manovra prevede l'utilizzo di due leve e di altrettanti ingranaggi.


Alcune piattaforme salgono, altre scendono. Su certe sono presenti delle leve, mentre altre offrono solo prospettive di salti oltre le capacità umane.

inerpicandosi tra tetti, balconi e travi; le agguanta con un balzo e subito le sfrutta per calarsi con la testa rivolta verso il basso.

Una volta in posizione, il nostro nobile aspetta che un nemico transiti sotto di lui e, appena quest'ultimo gli volge le spalle, gli salta al collo per fargli assaggiare il filo del pugnale. Proprio in questo istante, il giocatore, che fino a quel momento ha dovuto solamente premere il tasto di attivazione dell'agguato stealth, si trova coinvolto in una prova di abilità basata sul tempismo. Una prova che, se portata a termine con successo, garantisce la dipartita del nemico e che, in caso di fallimento, mette il Principe a tu per tu con la sua vittima, per di più in una posizione di svantaggio. Gli assalti silenziosi sono un'idea magari non innovativa – e non sono neppure implementati con tutte le sfumature tattiche di uno degli episodi di *Thief* o di *Splinter Cell* – ma propongono

> **"Il Principe si arrampica lungo le pareti di palazzi maestosi"**

una variazione di ritmo esemplare. Inoltre, grazie alla loro applicazione assolutamente facoltativa, permettono ai giocatori con un debole per il combattimento di non rinunciare ai favolosi duelli propri dei precedenti capitoli di *Prince of Persia*. Come a dire che, anche in questo ambito, Ubisoft ha puntato sulla continuità. La novità rappresentata dallo stealth nel contesto della meccanica di gioco fornisce il collegamento all'ultimo elemento distintivo de *I Due Troni*, ovvero alla presenza di due Principi Il protagonista delle acrobazie e dei combattimenti descritti finora è, per così dire, il Principe buono, il quale, a causa della contaminazione delle Sabbie, in alcune sezioni del gioco viene colto da un raptus d'ira che scatena la metamorfosi nel Principe cattivo. La trasformazione, che avviene a prescindere dalla volontà del giocatore, è alla base di alcune differenze non sostanziali negli esercizi funambolici e nei combattimenti (per esempio, rende molto più facile la riuscita delle eliminazioni stealth) e di un cambiamento, questo sì radicale, nel ritmo dell'azione. Quello che nei frangenti buoni è un gioco basato per lo più sull'esame delle mosse da compiere per non precipitare, diventa un putiferio di azione cronometrata, a causa dell'imperterrito consumarsi dell'energia vitale della variante demoniaca del protagonista.

In conclusione, non rimane che sottolineare la solidità del motore grafico. L'aspetto che più colpisce è la fluidità delle animazioni, che combinate con i modelli impeccabili dei personaggi conferiscono a *I Due Troni* un aspetto quanto mai "credibile". Ovviamente, le singole azioni in sé non trovano riscontro in un contesto reale, ma la precisione con cui sono combinate le une con le altre conduce a un quadro d'insieme che ha nella naturalezza e nell'armonia il proprio marchio di fabbrica. La stessa qualità si riscontra anche negli scenari, fiabeschi già per il fatto di essere ambientati a Babilonia, e proposti con una selezione di colori tenui e velati, che ne sottolineano la natura onirica.

Quanto agli aspetti prettamente tecnici, non si può che sottolineare la solidità delle texture e la costanza del frame rate, due elementi che non risentono affatto della politica multiformato attuata da Ubisoft.

Primoz 5kulj



EPISODI PRECEDENTI

Per una volta, permetteteci un'eccezione alle regola delle alternative. Oltre alle canoniche due elencate in questa pagina, vogliamo consigliarvi di giocare o rigiocare i due precedenti episodi di *Prince of Persia*. Il primo, *Le Sabbie del Tempo*, è stato pubblicato nel 2003 ed è il massimo per chi del gioco preferisce le sequenze acrobatiche. Risale, invece, al 2004 *Spirito Guerriero*, la scelta di chi gradisce i balzi, ma vuole anche combattere con un sistema di combo articolato.

IN ALTERNATIVA...

Indiana Jones e la Tomba dell'Imperatore, Mag 03, 7
Indiana è sinonimo di avventura, soprattutto per i videogiocatori con qualche annetto di servizio alle spalle. Per chi è alle prime armi, rimane comunque una valida alternativa.

Tomb Raider: The Angel of Darkness, Set 03, 5
È stato un fallimento rispetto agli episodi precedenti, ma dopo i tre Principi e Jones dategli un'occhiata Si trova in edizione Budget.

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.princeofpersiagame.com/it

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,5 GB HD, DVD, Win 2000 o XP**
- Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Doppio Principe, doppio divertimento
- Esplorazione e combattimento di prima qualità
- Enigmi e boss da superare con l'intelletto

- All'inizio, la narrazione è caotica
- In alcuni frangenti, i salvataggi sono troppo lontani
- Impossibile da giocare con mouse e tastiera

Un gioco in cui c'è tutto e ogni cosa è in funzione del divertimento. Enigmi, combattimenti, evoluzioni acrobatiche e tante atmosfere fiabesche. Se avete apprezzato i precedenti, dovete finirlo. Se non li conoscete, è ora che colmiate le lacune.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
9	8	9	8	9	9



■ I personaggi possono essere personalizzati con tagli di capelli ispirati alla cultura punk.

GENERE: AZIONE

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

■ Solo Mike Vallely sa aggredire così le ringhiere. Grosso, calvo e cattivo!

PARKOUR

Neversoft, mai sazia di sport estremi, ha pensato bene di includere in *American Wasteland* il parkour, una disciplina acrobatica a corpo libero. Si tratta, in poche parole, di esibirsi in salti mortali e arrampicate folli su e giù dai tetti e dai muri della città, raggiungendo zone altrimenti fuori portata e concatenando le combo. È una piacevole novità, implementata però con leggerezza e scarsa profondità.

Il signore dello skate Tony Hawk inizia a invecchiare, ma è pur sempre un grande campione.

IN INGLESE

Sia i dialoghi sia i sottotitoli di *Tony Hawk's American Wasteland* sono in inglese. In ogni caso, anche chi non conosce la lingua sarà in grado di giocare senza problemi. In compenso, la scatola e il manuale sono tradotti in italiano.

AMARCORD

I livelli della modalità classica rappresentano una selezione dei più belli di ogni episodio. Rigiocarli è sempre un piacere, ma sarebbe stata gradita qualche novità e, magari, la possibilità di percorrerli in BMX.

IL PARCO DEI SOGNI

Proseguendo nella modalità Storia, sbloccherete una serie di rampe, tubi e oggetti per arricchire il vostro personale skate park. Starà a voi decidere come disporli.
Le possibilità sono pressoché infinite.

NE è passato di tempo dal primo, rivoluzionario *Tony Hawk's Pro Skater*. Eppure, senza mostrare segni di cedimento, la serie targata Neversoft è arrivata fino al raro traguardo del settimo episodio. Rompendo una certa tendenza conservatrice, *American Wasteland* sembra essere più lanciato verso l'innovazione, inserendo elementi inediti e dando un nuovo taglio alla modalità Storia.



Cominciandola, arriverete a Los Angeles nei panni di un giovane skater di provincia, talentuoso ma ancora poco abituato alla frenetica vita della metropoli. In un lungo, ma quasi invisibile tutorial imparerete quello che serve per sopravvivere, ottenere rispetto e mettere a frutto il vostro stile. Si parte dai dettagli più futili, ma coloriti, come il taglio di capelli e l'abbigliamento, per poi passare in rassegna tutte le mosse che possono essere eseguite. Eccezion fatta per le capriole, mai comparse nei precedenti episodi, i trick sono sempre gli stessi: i flip, ossia le manovre in cui dopo un salto si fa girare la tavola in vari modi, i grab, in cui la si afferra, e i grind, che permettono di "cavalcare" ringhiere, muretti e affini. Grazie ai manual, l'equivalente su quattro rotelle delle impennate, e ai revert, brusche rotazioni a 180 gradi, è possibile concatenare le tecniche di cui sopra per ottenere combo da capogiro.

Dopo qualche ora di gioco, sarete in grado attraversare lunghe distanze senza mai smettere di compiere acrobazie, mettendo a dura prova la vostra coordinazione e ottenendo punteggi da record.

Terminato l'apprendistato, vi scoprirete liberi di girare per la città, in perfetto stile *GTA*. I livelli dei precedenti episodi, situati in zone del mondo molto distanti tra loro, hanno lasciato spazio ai quartieri, che si sbloccano uno a uno mentre proseguite. Grazie a questa struttura, totalmente inedita nella serie di *Tony Hawk*,

> "La più grande novità è l'introduzione della BMX"

verso la fine del gioco attraverserete la città da un capo all'altro senza mai scendere dalla tavola. Ovviamente, date le sue considerevoli dimensioni, potrete anche affidarvi a un efficiente sistema di trasporti pubblici, in grado di condurvi rapidamente in qualunque zona desideriate.

Esplorando la città, vi imbatterete in due tipi di sfide. Le prime vi verranno proposte dai bizzarri personaggi che popolano il mondo di *American Wasteland* e vi permetteranno di portare avanti la trama: dovrete esibirvi in particolari combo, sfidare altri skater o compiere alcune bravate, come per esempio far crollare una statua a suon di trick. Le seconde, invece, saranno affisse fuori dai negozi di skate sparsi per la città. Superandole, aumenterete le statistiche del vostro personaggio e imparerete nuove acrobazie.

La più grande novità è, però, l'introduzione della BMX. Una volta in sella, avrete accesso a nuove manovre e missioni, tutte basate sulle differenti possibilità del vostro mezzo a due ruote. Nonostante il sistema di controllo sia radicalmente diverso rispetto allo skate, il concetto e le tipologie di trick sono sempre gli stessi. Si tratta di una piacevole variante, ma non aggiunge particolare spessore al sistema di gioco. In ogni caso, c'è così tanto da fare a Los Angeles da rimanere disorientati, a tal punto che la vastità dello scenario e la possibilità di esplorarlo in lungo e in largo diventano un'arma a doppio taglio. Da un lato,



■ La BMX non è perfetta, ma è un piacevole break tra una skatata e l'altra.

COME TI CONTROLLO?

Il sistema di controllo è sempre stato uno dei fiori all'occhiello di *Tony Hawk*. Con il passare degli anni, è stato limato alla perfezione, raggiungendo vette di giocabilità esemplari. In questo episodio, però, c'è una novità la BMX. Per quanto si possa dire un esperimento riuscito, non vanta certo l'eccellente rifinitura e la complessità dello skate. Bisogna inoltre specificare che, sebbene sia fattibile giocare con la tastiera, utilizzare un buon joypad è fondamentale per godere appieno del gioco.







PICCOLI WRITER

Una volta che avrete disegnato il vostro logo, potrete disegnarlo vandalicamente su ogni muro della città. Sono dettagli piccoli come questo a dare a *Tony Hawk* quello stile inconfondibile e quel suo fascino "street".

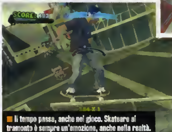


Se cercate il realismo, rivolgetevi altrove. In *Tony Hawk* tutto è estremo.



La modalità classica racchiude tutto il divertimento dei primi episodi.





Il tempo passa, anche nel gioco. Skateare al tramonto è sempre un'emozione, anche nella realtà.

lasciano respirare una libertà d'azione mai vista nella serie, dall'altro rischiano di rendere l'esperienza di gioco un po' dispersiva. In molti, probabilmente, rimpiangeranno i livelli dei precedenti episodi: piccoli, ma studiati in ogni dettaglio. Fortunatamente, Neversoft ha pensato anche a loro, con una modalità "classica" che ripropone in chiave moderna il sistema di gioco dei primi quattro *Tony Hawk's Pro Skater*.

Cavalcando l'onda del revival, le vicende sono state ambientate negli Anni '80, vera e propria età dell'oro dello skate. Lo stile del gioco attinge a piene mani dal gusto estetico di quel periodo, riproponendo creste, giacche di pelle e musica punk (selezionata in base agli altissimi standard qualitativi della serie). Il risultato è un look simpatico e scanzonato, perfettamente adatto alla cultura delle quattro rotelle.

La grafica, da sempre il tallone d'Achille di Tony, non è delle migliori. Sebbene la versione per PC sia di gran lunga la migliore, anche rispetto a Xbox 360, resta il fatto che sembra di guardare un gioco di due o tre anni fa. I modelli poligonali sono scarni, le animazioni sono praticamente identiche al precedente episodio e la fisica lascia impietosamente a desiderare. Grazie alla giocabilità estrema che ha reso famosa la serie è facile chiudere un occhio su tale mancanza, ma sorge il sospetto che Neversoft stia iniziando a marciare su questa indulgenza. Inoltre, fermo restando che è impossibile non divertirsi giocando ad *American Wasteland*, lo smalto e la freschezza di un tempo tendono a sbiadire. Ci vuole altro che una bicicletta e un pizzico di free roaming per salvare il buon vecchio Tony dall'inesorabile scorrere del tempo.

In ogni caso, sia chi ha apprezzato gli scorsi capitoli, sia chi per qualche motivo non li ha mai provati troverà, in questo titolo, tutto il divertimento e l'azione che hanno decretato il successo della saga. Con qualche ruga, ma con la classe di un campione.

Fabio Bortolotti



IN ALTERNATIVA...

Tony Hawk's Pro Skater 2, Gen 01, 8
Il secondo capitolo della serie è un emblema di come Tony era una volta: già innovativo e giocabile, ma molto meno complesso.

Mat Hoffman's Pro BMX, Gen 02, 7
Il Tony Hawk della bicicletta non ha mai avuto né il successo, né la classe della sua controparte a rotelle, ma vanta un controllo migliore per la BMX.

info ■ Casa **Aspyr** ■ Sviluppatore **Neversoft** ■ Distributore **Blue Label Ent.** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.th-american-wasteland.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 4 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Joypad**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Tutta la giocabilità della serie
- La BMX è una bella novità
- Elevata longevità

- Grafica scadente
- Poco innovativo
- A tratti dispersivo

Il sistema di gioco inizia a invecchiare, così come la grafica, ma il divertimento e la giocabilità della serie sono sempre gli stessi. Unici e di classe. L'innovazione non manca, anche se è priva della profondità degli altri, consolidati elementi del gioco.

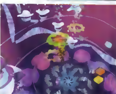
8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
6	8	9	8	9	8

NIENTE ITALIANO, PURTROPPO O PER FORTUNA?

L'importatore Halifax ha deciso di non tradurre *Psychonauts*, al di là del manuale e della confezione. Sebbene ciò comporti degli svantaggi, vista l'importanza dei dialoghi per procedere nel gioco, ammettiamo di non esserne così dispiaciuti. A parte la qualità dei testi, che sarebbe stato difficile mantenere nella traduzione, una localizzazione completa ci avrebbe anche fatto perdere il doppiaggio – uno dei migliori che abbiamo mai sentito.







Gli altri ragazzi del campeggio sono piuttosto bizzarri. E sì, è un eufemismo.



L'Inconscio Collettivo funge da tramite fra tutte le menti che possiamo visitare.

GENERE: AZIONE/PIATTAFORME

PSYCHONAUTS

Razputin arriva ufficialmente in Italia – questa volta, non fatevelo scappare!



SEI mesi dopo l'uscita negli USA, *Psychonauts* è arrivato ufficialmente in Italia grazie a Halifax – e ne siamo davvero lieti. Il motivo è semplice: questo titolo è splendido e il fatto che sia finalmente reperibile con facilità nei negozi della Penisola ci fa sperare che ottenga anche da noi il successo che merita.

A prima vista, *Psychonauts* è un gioco per ragazzi: ci troviamo nei panni di Razputin, un bizzarro e agilissimo adolescente che intende diventare, appunto, uno Psychonaut – ovvero, una sorta di agente segreto dotato di poteri psichici e capace di entrare nelle menti altrui. Per ragioni familiari, però, l'unico modo che Raz ha per soddisfare la sua ambizione è di intrufolarsi nel campeggio estivo dove vengono addestrati i suoi eroi, e cercare di convincere gli istruttori ad accettarlo come allievo.

Dal punto di vista del genere, *Psychonauts* dovrebbe essere definito un piattaforme; tuttavia, l'ingegno degli sviluppatori Double Fine Productions lo porta ben oltre i limiti della categoria. Bastano cinque minuti per abituarsi all'efficacissimo sistema di controllo, che consente di gestire separatamente telecamera e movimenti, tanto da rendere più importante scoprire cosa fare, che come farlo. Già questo sarebbe praticamente un miracolo, per un tipo di gioco in cui, solitamente, tra il dire e il fare c'è di mezzo un salto da calibrare al millimetro su un abisso senza fine, ma Double Fine ha fatto molto di più.

Oltre a salti e piroette, Razputin si trova ad affrontare enigmi che dimostrano tutta l'esperienza nel campo dell'ideatore Tim Schafer (autore di *Day of the Tentacle* e *Grim Fandango*, tanto per intenderci), e i meccanismi di gioco consentono una libertà stupefacente.

> "L'ambientazione lo rende un gioco molto variegato"

Man mano che procede l'addestramento di Raz come Psychonaut, si rendono disponibili i più disparati poteri psichici – dalla capacità di dare fuoco agli oggetti alla levitazione – e, salvo alcune occasioni, è il giocatore a scegliere quali impiegare per procedere nei livelli, che si svolgono nella mente dei bizzarri personaggi del campeggio di Whispering Rock. Proprio questa ambientazione permette a *Psychonauts* di essere straordinariamente variegato, quanto a meccaniche: a livelli basati sull'agilità e sui riflessi fanno da contraltare situazioni quasi da gioco strategico, in cui ciò che serve di più è l'astuzia, e altre che non sfigurerebbero in uno stealth.

Quello che non manca mai, però, lungo tutte le venti e passa ore previste, è l'umorismo – talvolta buffo e, effettivamente, adolescenziale, molto più spesso tagliente e adatto a un pubblico adulto, ma comunque capace di strappare un sorriso (e anche varie risate di gusto).

Il risultato di quest'alchimia è un gioco che, a distanza di quasi sei mesi dalla prima volta che l'abbiamo visto, ci ha affascinato ancora – e che continuiamo a consigliare vivamente.

Paolo Dente



COSA CI RISERVA IL FUTURO?

Nonostante un successo di critica sostanzialmente unanime, le vendite di *Psychonauts* negli USA non sono state particolarmente travolgenti – forse anche a causa di strategie di marketing poco accorte e di un budget pubblicitario tutt'altro che faraonico. Ciò nonostante, il passaparola è riuscito a farlo stare per almeno qualche tempo nella Top Ten di vari rivenditori, e i fan continuano ad aumentare.
Sarebbe bello pensare che, prima o poi, ne possa arrivare un seguito, magari dotato di multiplayer (una delle principali mancanze del titolo), ma sembra che questo non succederà. Tim Schafer, l'ideatore di *Psychonauts*, ha recentemente sottolineato che se avesse fatto *Full Throttle 2* non ci sarebbe stato *Grim Fandango* e che preferisce realizzare qualcosa di compiuto e poi passare ad altro, piuttosto che andare avanti a seguiti. Non possiamo che dargli ragione. Però ci dispiace tanto...

IN ALTERNATIVA...

Grim Fandango, Ott 98, 9
Una delle ultime vere avventure grafiche, e una delle migliori. Imperdibile per chi apprezza Tim Schafer.

Megaman X8, Nat 05, 7
Un platform classico in stile giapponese, per chi cerca qualcosa di meno impegnativo, ma comunque soddisfacente.

Info ■ Casa **Majesco** ■ Sviluppatore **Double Fine Productions** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 42** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.psychonauts.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

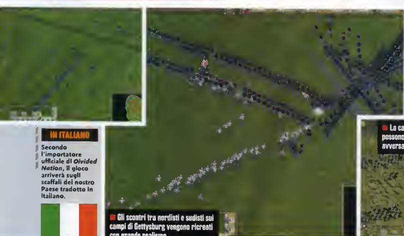
■ Diverte anche la seconda volta
■ Ricco di idee e spunti
■ Accessibile, ma non semplicistico

■ È rimasto solo in inglese
■ Limitata rigiocabilità
■ Niente multiplayer

Anche se è possibile trovare da ridire su *Psychonauts*, la verità è che si tratta di uno dei migliori giochi dell'ultimo anno. Non sono molti i titoli che, a distanza di mesi, mantengono immutato il fascino e il divertimento della prima volta.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LEVEL DESIGN	CONTROLLI
7	8	9	8	8	8

8½



■ Gli scontri tra nordisti e sudisti sui campi di Gettysburg vengono ricreati con grande realismo.



■ Vedere il proprio esercito ordinatamente schierato e pronto alla pugna è un piacere per gli occhi.

■ La cavalleria avanza decisa: le cariche possono mietere vittime tra la fanteria avversaria come la proverbiale falce nel grano.

IN ITALIANO

Secondo l'importatore ufficiale di *Divided Nation*, il gioco arriverà sugli scaffali del nostro Paese tradotto in italiano.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

AMERICAN CONQUEST DIVIDED NATION

Da Gettysburg ad Alamo, tutte le battaglie americane del diciannovesimo secolo rivivono sul monitor del computer.

DOPO *American Conquest* e *AC - Fight Back*, **continua la serie di RTS ambientata nel continente nordamericano. L'enfasi si sposta sul diciannovesimo secolo; più precisamente, il titolo prende in esame i cruenti cinquant'anni che vanno dal 1815 al 1865.**

L'attenzione è concentrata sugli scontri in territorio statunitense, dalle guerre tra Messico e Texas alla guerra civile americana, e ripropone tutte le principali battaglie del periodo. A disposizione del giocatore, infatti, ci saranno ben nove nuove campagne militari che presentano più di venticinque tipi diversi di mappe del territorio e più di cinquanta missioni singole.

Come nel caso dei titoli precedenti, l'approccio è decisamente realistico e la parte di gestione economica e di risorse è quasi completamente assente: la serie di *AC* è dedicata agli amanti dei giochi di guerra puri, che intendono concentrarsi sull'uso tattico delle truppe e dell'artiglieria e non vogliono perdere tempo con la raccolta e la distribuzione di risorse (una differenza sostanziale rispetto ad altri titoli di questo genere, come la serie *Age of Empires*).
Gli sviluppatori hanno compiuto un notevole sforzo nel tentativo di ricreare nel modo più fedele i territori, le uniformi dei soldati, le armi nonché la struttura tattica generale degli scenari, basandosi su ogni fonte storica disponibile. Per rendere in maniera più convincente quest'epoca, infatti, sono stati aggiunti venti nuovi edifici da costruire (come ospedali da campo, tende per gli ufficiali, eccetera), che possono migliorare le caratteristiche del proprio esercito in vari modi, e vengono introdotte ben cento unità inedite sotto il controllo del generale da PC.

> "Non introduce alcuna rivoluzione sostanziale"

Si avrà l'occasione di affrontare battaglie storiche che vengono presentate nel modo più fedele possibile a quanto accaduto all'epoca, come Gettysburg, Shiloh oppure l'assedio di Alamo: queste grandi campagne sono suddivise a loro volta in "giornate", che vedono un'evoluzione delle forze sul campo, ricreando la sensazione di essere davvero su un terreno di scontro.

Purtroppo, però, *Divided Nation* presenta fondamentalmente la stessa struttura, lo stesso sistema grafico e la stessa interfaccia comandi degli episodi precedenti. Non introduce, insomma, alcuna rivoluzione sostanziale in un sistema che potrebbe essere svecchiato e reso più interessante, con l'utilizzo intelligente delle potenzialità delle nuove schede grafiche. Nonostante questo, rimane un titolo che gli appassionati di wargame e, in particolare, del periodo storico rappresentato dovrebbero provare.

Yuri Abietti



TENDE DA CAMPO

I soldati generici di cui si disporrà all'inizio di ogni scenario potranno costruire una serie di nuovi edifici introdotti per questo scenario storico-geografico (tra cui: tende per gli ufficiali, tende riscaldate per le campagne invernali, ospedali da campo e depositi di munizioni), senza i quali l'esercito si troverà molto presto in grave difficoltà. Ognuno di questi edifici, infatti, ha una funzione precisa all'interno delle campagne e consente agli uomini di avere sempre munizioni in canna, di essere curati nel caso vengano feriti, di far arrivare tempestivamente le vettovaglie in prima linea, e via di questo passo.



IN ALTERNATIVA...

Rome: Total War, Ott 04, 9
Per fare un salto di qualche secolo e combattere nell'antica Roma. C'è anche l'espansione sulle invasioni barbariche *Barbarian Invasion*

Age of Empires III Age of Conquest, Nov 05, 9
Per chi ama un approccio più gestionale e meno storicamente inappuntabile al genere.

info ■ Casa **CDV Software** ■ Sviluppatore **GSC e Revolution Soft.** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.americanconquest.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 2 GHz, 256 MB di RAM, Scheda video compatibile DirectX 8, 2,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Approccio realistico
- Sfide con gli amici in multiplayer
- Molte nuove unità e campagne

- Non innovativo
- Solo per i più esperti
- Tutorial limitato

American Conquest Divided Nation **è un gioco che richiede molta attenzione e un approccio tattico realistico. Gli appassionati di wargame e delle pagine di Storia narrate lo reputeranno interessante, gli altri troveranno qualcosa di più avvicinabile sugli scaffali.**

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	NOVITÀ RISPETTO AD AC
6	7	6	7	7	5

■ Con il procedere del tempo, i letti inizieranno a popolarsi di cadaveri.

■ Rogers, il maggiordomo, attende gli otto ospiti della villa...

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

E NON NE RIMASE NESSUNO

Dieci persone (e un intruso) su un'isola, in balia di un misterioso assassino. E se fosse uno di loro?

IN ITALIANO

L'intera avventura è stata tradotta nella nostra lingua. Volendo, potremo attivare i sottotitoli, ma non sarà indispensabile essendo il gioco interamente doppiato, con buoni risultati.

DIECI PERSONAGGI SENZA UNA STORIA

Sarebbe improprio affermare che, nel corso dell'avventura, le vicende precedenti l'arrivo sull'isola dei personaggi non siano descritte. Troveremo cenni delle loro vite in parecchi dialoghi, ma non tutti i dettagli presenti nel romanzo originale. Pur non rappresentando un problema, abbiamo notato che le spiegazioni finali di uno dei superstiti (se saremo stati capaci di farlo sopravvivere) lasciano un po' a desiderare, a meno di conoscere la storia originale. Suggeriamo a chi sia interessato al gioco, e non l'abbia ancora fatto, di leggere il romanzo.

TRATTA dal romanzo di Agatha Christie "Dieci piccoli indiani", questa nuova avventura ci permette di essere protagonisti di uno dei gialli più amati della famosa scrittrice.

Dieci persone, molto diverse tra loro, vengono invitate da un misterioso ospite su una piccola isola. L'anfitrione è in ritardo e, durante la prima cena, fa giungere loro un inquietante messaggio: tutti, a causa di precise colpe commesse in passato, sono stati condannati e dovranno pagare per i reati di cui sono colpevoli!

Questo è l'inizio sia del romanzo, sia dell'avventura. Uno degli sventurati muore già durante la prima serata, vittima di un avvelenamento. A seguire, nel giro di un paio di giorni, tutti incontreranno il loro destino.

A nessuno piace giocare una storia già nota, di conseguenza, gli sviluppatori hanno pensato di introdurre delle differenze rispetto al libro e, senza snaturarne l'atmosfera, di modificare il finale cambiando l'identità dell'assassino. La prima novità è l'aggiunta di un undicesimo personaggio, presente anche nello scritto: il barcaiolo che conduce i protagonisti sull'isola, a causa di un sabotaggio, è costretto a rimanere. Proprio nei panni di Narracott, il traghettatore improvvisatosi investigatore, dovremo parlare con tutti gli invitati, esaminare ogni stanza della villa che li ospita e dedicarci all'esplorazione dell'isola in cui sono nascosti parecchi oggetti e particolari. Questi saranno vitali per giungere sani e salvi al termine della vicenda. Esteticamente, *E Non Ne Rimase Nessuno* vanta una grafica non eccelsa, ma funzionale. Gli interni della villa sembrano usciti direttamente dalle pagine del volume originale e i personaggi, realizzati in tre dimensioni, si rivelano coerenti con l'ambientazione, sebbene siano un po' statici.

L'esplorazione avviene nel più classico dei modi: muoveremo il giovane Narracott per i vari ambienti e ci sposteremo da uno all'altro conducendolo attraverso porte, passaggi o quant'altro. L'interfaccia

> **"La prima novità è la presenza di un undicesimo personaggio"**

di gioco è al passo con i tempi: molto semplificata, consente di effettuare ogni operazione con l'impiego del mouse, pilotando un puntatore che cambia forma secondo l'azione che potremo compiere in un dato momento. Avremo a disposizione anche una schermata che raccoglie le informazioni ottenute durante l'investigazione, inclusi gli appunti del protagonista e i documenti reperiti sull'isola.

L'inventario, accessibile da un'icona sempre visibile sullo schermo come nelle più famose avventure del passato, ci permetterà di rastrellare praticamente qualsiasi cosa. Con questo, intendiamo che Narracott, a un certo punto, si infilerà in tasca un'intera scala a pioli e, poco dopo, un canotto gonfiato e completo di remi. Particolari curiosi a parte, nell'inventario saremo liberi di esaminare i documenti raccolti e di combinare (o smontare) tra loro gli oggetti reperiti, operazioni indispensabili per procedere con la trama. L'unica pecca dell'interfaccia sta, forse, proprio nell'inventario,

UNA TRADUZIONE IMPERFETTA

Nel corso dell'avventura, ci troveremo in un locale segreto, alle prese con alcuni cassetti che dovremo risistemare per far scattare un meccanismo nascosto. La soluzione è una frase in inglese, onestamente molto difficile da dedurre in base agli enigmi in italiano, presenti nel gioco.
Riportiamo di seguito la soluzione, capovolgete la vostra copia di GMC per leggerla!

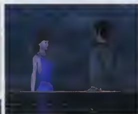
Dovrete scambiare tra loro i cassetti per formare la seguente frase, "RULE THE WAVES".

■ Dopo ogni morte, scomparirà un piccolo marinaio. Quale sarà il prossimo?



UNA RADIO MOLTO IMPORTANTE

Nell'ultimo capitolo, uno dei personaggi ancora vivi si chiuderà nella propria stanza, rifiutando di uscirne. Questo protagonista, apparentemente, non ci dirà dove sarà andato l'altro sopravvissuto se non ripareremo prima la radio vicino al caminetto, impedendoci così di proseguire. Se succede, ricordiamoci della radio e facciamo del nostro meglio per aggiustarla!



IL VERO FINALE

Al termine dell'avventura, il protagonista si troverà di nuovo sull'isola per una sorta di sequenza bonus.
Dopo aver risolto un breve enigma (basato su uno dei pochi particolari lasciati in sospeso nel corso del gioco), godremo del racconto del vero finale – quello del romanzo – narrato dalla voce dell'assassino originale.

IL PRIMO DI UNA SERIE?

Gli sviluppatori hanno dichiarato tempo fa di essere interessati a proseguire con altre avventure inspirate alle opere di Agatha Christie. Dopo "Dieci piccoli Indiani", il loro desiderio sembra essere quello di portare sui nostri monitor il personaggio protagonista di una serie, magari uno degli investigatori resi celebri dai gialli della grande autrice.

L'interfaccia comprende l'inventario e l'elenco delle informazioni raccolte durante il gioco.

Potremo visitare tutte le stanze della villa in cerca di indizi.

I dialoghi tra i personaggi sono molto importanti ai fini della trama.



A volte, dovremo inseguire i personaggi anche in giro per l'isola.

che risulta un po' difficile da gestire, rappresentando gli oggetti in diverse schermate e lasciando al giocatore l'onere di riorganizzarlo, spostandone gli elementi di tanto in tanto.

E Non Ne Rimase Nessuno è diviso in dieci capitoli di varia lunghezza, scanditi dalla filastrocca che, come nel romanzo, decreta fin dal principio il modo in cui moriranno i personaggi. Il nostro compito sarà principalmente quello di parlare con tutti i presenti, di porre loro domande (a volte le stesse per tutti) e, soprattutto, di esplorare ogni angolo, perché a volte ignorare una stanza (quindi un particolare o un personaggio) impedirà il passaggio al capitolo successivo.

Gli enigmi presenti nell'avventura vanno dalla realizzazione di semplici combinazioni di oggetti (magari difficili da reperire) alla riparazione di apparecchiature; mai compiti troppo complessi, a dire il vero. L'ostacolo che abbiamo incontrato è stato un altro: i capitoli terminano quando avremo compiuto tutti i passi previsti dal gioco. Alcuni di questi non sono logici o, per lo meno, non sono strettamente legati con la situazione. Ci ritroveremo, dunque, bloccati in un certo passaggio solo perché non avremo dialogato con un personaggio infilatosi in una stanza che avremo ignorato, oppure fino a quando non avremo raccolto un certo oggetto, magari inutile in quel preciso momento. Completano il quadro generale alcuni compiti non indispensabili ai fini del gioco, ma utili per ottenere qualche informazione in più dai protagonisti.

I dialoghi, punto fondamentale dell'avventura, sono lineari e non interattivi: dovremo selezionare ogni opzione disponibile fino a usarle tutte, pena il rischio di arenarci. Nel corso del capitolo finale, secondo il comportamento tenuto, oltre a scoprire l'architetto dell'intera vicenda potremo salvare uno o due personaggi, giungendo a uno dei quattro epiloghi disponibili.

Complessivamente, abbiamo apprezzato *E Non Ne Rimase Nessuno*. Si tratta di un lavoro magari non perfetto, ma rispettoso dell'opera originale, pur con le modifiche apportate. Consigliato a tutti gli avventurieri, soprattutto a chi ha amato il romanzo.

Roberto Camisana



IN ALTERNATIVA...

Still Life, Apr 05, **8**
Una bella avventura investigativa dai creatori dei due *Syberia*.

Fahrenheit, Set 05, **8 ½**
Dai libri al cinema, *Fahrenheit* sembra un film, ma è un'avventura e siamo noi i protagonisti.

info ■ Casa **The Adventure Company** ■ Sviluppatore **AWE Games** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.agathachristiegame.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda video 32 MB, 1,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Mantiene l'atmosfera del romanzo
- Modifiche alla trama ben concepite
- Più finali disponibili, incluso quello originale

- Alcuni enigmi sono un po' ostici
- Non si possono saltare i dialoghi
- Animazioni non eccelse

Un'avventura ben concepita, che modifica alcuni punti del romanzo cui è ispirate, senza però stravolgerne l'atmosfera. Certi enigmi non sono di facile comprensione, ma sicuramente i fan della grande Agathe Christie rimerranno soddisfatti.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	6	7	6	7	6

6 ½

■ Gli effetti grafici degli attacchi sono piuttosto efficaci, per quanto possano confonderci.

■ Almeno in modalità multiplayer, è consentito giocare in panni diversi da quelli di Paul de Raque.

■ Non mancano gli opportuni bauli in cui trovare pozioni e altri oggetti utili.

CRESCITA ORGANICA

La grande novità di *KOTT 2* sta nella possibilità di sviluppare il personaggio in modi diversi, secondo le necessità e le preferenze. Uccidendo nemici e risolvendo missioni si guadagnano punti esperienza, con i quali potenziare le abilità desiderate, per arrivare, alla fine, ad avere un Paul "su misura".
La faccenda funziona discretamente, ma andrebbe molto meglio se le descrizioni delle abilità fossero un tantino più utili e precise. Soprattutto, esistono così tante combo, che decidere quale potenziare (e riuscire a eseguirla in combattimento) è praticamente un terno al lotto.

GENERE: AZIONE

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

Una ragione in più per far passare la moda dei Templari...

IL primo *Knights of the Temple*, pur con tanti difetti, svolgeva egregiamente il proprio compito, ovvero quello di far trascorrere qualche ora divertendosi. Che gli sviluppatori Starbreeze sapessero il fatto loro, in effetti, è stato dimostrato dal successivo, e ottimo, *The Chronicles of Riddick*.

Per il secondo episodio, però, Playlogic si è rivolta a Cauldron, un team che, pur non avendo realizzato nessun vero "blockbuster", ha comunque all'attivo un considerevole numero di titoli validi. È un peccato, quindi, che il risultato non sia all'altezza né dell'eredità di *KOTT*, né del curriculum di Cauldron. La trama è trascurabile: come nel primo capitolo, siamo nei panni del templare Paul De Raque (ora Maestro dell'ordine) e dobbiamo trovare degli oggetti magici per salvare il mondo. Dopo un breve filmato introduttivo, e dopo aver scelto la nostra destinazione fra le tre disponibili inizialmente, ci si scontra subito con l'approssimazione di *KOTT 2*.

Il problema più clamoroso dipende dal fatto che si tratta di un titolo convertito da console: i controlli sono tutt'altro che intuitivi, il livello di personalizzazione è risibile (non è consentito, per esempio, assegnare tasti alternativi per le varie azioni) e il risultato è che si combatte più spesso con la tastiera, che con i nemici. Le cose peggiorano quando si inizia ad arrivare negli angusti spazi in cui si svolge, naturalmente, gran parte dell'azione. La telecamera, infatti, è stata programmata come se fosse un oggetto solido, incapace di attraversare le pareti. Quindi, quando ci mettiamo con le spalle al muro, è impossibile guardare davanti. Tale approccio rende stupidamente e inutilmente difficile il combattimento, visto che bisogna rimanere sempre in mezzo agli avversari, per vedere cosa succede.

> "Bisogna rimanere sempre in mezzo agli avversari, per vedere cosa succede"

Irritazione a parte, Cauldron ha evidentemente cercato di rendere *KOTT 2* più profondo del predecessore, aggiungendo un lato simil-GdR. Girando qua e là, talvolta si incontrano dei personaggi non giocanti che possono affidarci delle sotto-missioni. Purtroppo, si tratta di un semplice abbozzo: gli incarichi secondari sono del tipo "vai dal personaggio X e prendimi l'oggetto Y", e non offrono più di una decina di secondi di svago.

Allo stesso modo, il fatto che siano stati introdotti degli elementi "stealth" pare motivato dal desiderio di avere una voce in più nell'elenco delle caratteristiche per i comunicati stampa, piuttosto che da una reale necessità - salvo un paio di occasioni, il fatto che Paul sia ben nascosto (con armatura completa e stivali metallici, ma questa è un'altra storia), o meno, è totalmente irrilevante.

L'impressione finale è che *Knights of the Temple 2* sia stato pubblicato in gran fretta per approfittare delle feste - se Cauldron avesse avuto più tempo a disposizione, forse avremmo avuto un gran gioco pronto per il Natale 2006.

Paolo Dente



IN ITALIANO (A SPANNE)

***KOTT 2* è in italiano - manuale, confezione, parlato e software. Il pressappochismo, però, ha infettato anche la traduzione. Per esempio, molteplici porzioni dell'interfaccia sono in spagnolo e scopriremo addirittura che l'esperienza necessaria per migliorare le abilità viene definita come "<NUMERO>". Niente di grave, ma dimostra l'assoluta mancanza di controlli sul gioco prima della pubblicazione.**



IN ALTERNATIVA...

Prince of Persia I Due Troni, Gen 06 9
Azione senza compromessi associata a un'atmosfera da fiaba. Imperdibile.

GTA: San Andreas, Lug 05 9
Contenuti violenti e provocatori immersi in uno dei più efficaci e variegati stili di gioco di tutti i tempi.

Info ■ Casa **PlayLogic** ■ Sviluppatore **Cauldron** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.cauldron.sk

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con PS, 2,2 GB HD, lettore DVD**
- Sistema Consigliato **P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB con Pixel Shader**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Buone animazioni di combattimento
- I.A. nemica discreta
- Ambienti piuttosto variati

- Telecamera e controlli pessimi
- L'aspetto GdR è solo abbozzato
- Troppe imperfezioni

***Knights of the Temple 2* è un'occasione sprecata. Le tante novità rispetto al primo episodio non sono realizzate con la cura necessaria per renderle davvero valide, e fanno rimpiangere l'azione scanzonata di *KOTT*. Da comprare solo in caso di grave astinenza.**

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
7	6	6	6	4	6



■ Quando arriverà al traguardo, il campione potrà dimostrare la propria gioia o la propria delusione!



■ Lo "speciale" richiederà molta attenzione e un atleta con un buon livello "tecnico".

GENERE: GIOCO SPORTIVO

SKI RACING 2006

A sci uniti nelle discese della Coppa del Mondo... ma senza spostarsi dalla poltrona.

IN ITALIANO

Scatola, manuale e il testo a video di *Ski Racing 2006* sono stati tradotti nella nostra lingua.

MULTIPLAYER

Le sfide sulla neve possono rivelarsi particolarmente divertenti affrontando i propri amici. La modalità "Split Screen" consente di sfidare un avversario sullo stesso PC (lo schermo può essere condiviso in orizzontale o in verticale), oppure è consentito gareggiare attraverso una rete locale o via Internet. In entrambi i casi, il numero massimo dei giocatori è 32.

LA Coppa del Mondo di sci alpino ci ha regalato, alla fine degli Anni '80, un campione leggendario quale Alberto Tomba, un atleta carismatico capace di tenere "incollati" davanti alla TV milioni di tifosi, pronti a rivivere le emozioni e i successi della leggendaria "valanga azzurra" dei vari Gustavo Thoeni e Pierino Gros.

Dopo il ritiro della "Bomba", l'unico sciatore in grado di raccoglierne il testimone a livello di comunicazione mediatica e di successi è stato – senza dubbio – l'austriaco Hermann Maier, detto Herminator, un discesista capace di dominare non solo nelle specialità più veloci, ma anche in quelle più tecniche (il Gigante, per esempio). Dalla scorsa stagione, Herminator è il testimonial della serie *Ski Racing*, capace di far assaporare agli amanti del Circo Bianco la magia della Coppa del Mondo.

Ski Racing 2005 era senza dubbio interessante, ma un po' acerbo, soprattutto nella versione PC. Il sistema di controllo, in particolare, necessitava di una serie di aggiustamenti. Così, partendo da una solida base, il team di sviluppo ha cercato in *Ski Racing 2006* di affinare alcuni aspetti poco convincenti del gioco, introducendo delle piccole, ma gradite novità.

Come nella passata edizione si potrà andare alla conquista della Coppa di cristallo cercando di totalizzare più punti in tutte le specialità del campionato. Sfidare campioni polivalenti come Bode Miller o il norvegese Aamodt, e confrontarsi con il leggendario Maier in una discesa libera non sono imprese alla portata di tutti. È necessario studiare le piste, cercare le traiettorie ottimali e individuare gli insidiosi cambi di pendenza e le compressioni. Un'altra dote richiesta è quella di sviluppare il proprio alter ego virtuale, facendogli accumulare tanta esperienza e consentendogli di progredire in determinate caratteristiche fisico-tecniche. Ogni atleta, in *Ski Racing 2006*, è rappresentato da diversi parametri (aggressività, salto, velocità e tecnica), che possono essere migliorati accumulando piazzamenti e disputando prove della Coppa del Mondo. Nello

> "È semplice da giocare e offre una buona sfida"

stesso modo, è consentito acquistare anche materiali di qualità superiore (sci, bastoni, occhiali, casco, tuta) per primeggiare. Insomma, l'espediente consente una "buona" specializzazione degli sciatori virtuali e, soprattutto, fa sì che il giocatore si sbizzarrirsca nelle specialità a lui più congeniali.

In *Ski Racing 2006* si sarà liberi di decidere se partecipare alla Coppa del Mondo di sci alpino (le quattro specialità sono Slalom, Slalom Gigante, Super-G e Discesa Libera, cui si aggiunge la Combinata), se disputare semplici gare, oppure se provare le modalità multiplayer inserite. Infine, è possibile sbloccare alcune "particolari" sfide proposte dallo sponsor Atomic (velocità, tecnica e salto) o sfruttare l'editor implementato per tracciare a piacimento le porte lungo le piste, come fanno i veri allenatori delle diverse specialità. Insomma, le opportunità offerte agli amanti dello sci alpino sono molteplici, ma è soprattutto la modalità Coppa del Mondo (il cuore di

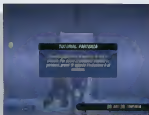
IMPIANTO SCIISTICO

Tecnicamente, *Ski Racing 2006* è un titolo discreto, che offre un motore grafico fluido e una buona sensazione di velocità anche su computer non particolarmente potenti. La qualità grafica non raggiunge livelli strabilianti nemmeno alle risoluzioni più elevate, mentre la modalità "Split Screen" non compromette le prestazioni velocistiche del PC. I replay non sono male, così come la gestione delle telecamere. Le piste sono indubbiamente ben fatte, mentre i modelli poligonali degli atleti e le loro animazioni sono essenziali e non offrono nulla di più. La sensazione di scorrevolezza sulla neve potrebbe e dovrebbe essere migliorata. Gli effetti sonori, invece, sono discreti e i mitici campanacci danno la giusta carica durante una discesa.



STRINGIAMO GLI SCARPONI

Quattro diverse discipline dello sci alpino da affrontare; quattro stili diversi da provare. Sulla pista da sci, tutto è stato reso in modo semplicistico. Inclinandosi in avanti, lo sciatore riduce la resistenza dell'aria; quando è in posizione eretta avviene esattamente il contrario. Se si sbaglia traiettoria è consentito effettuare una spigolata per cercare di restare in pista in curve particolarmente impegnative o per recuperare la traiettoria ideale. Sfruttando il carving, invece, l'atleta otterrà una maggior tenuta per eseguire curve difficili senza perdere velocità. A tal fine, sarà necessario avere un buon livello di stamina, che dipende dall'abilità generale del proprio atleta. Prima di qualsiasi salto è possibile scegliere se affrontarlo o meno. Un salto lungo aumenta le chance di caduta. Al cancelletto di partenza, bisognerà sfruttare la cosiddetta fase di spinta grazie al tasto azione: schiacciandolo con il giusto tempismo, si guadagnerà qualche centesimo prezioso. Sarà possibile fare lo stesso sul traguardo.

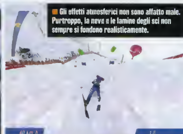




PROGRAMMAZIONE
Durante la Coppa del Mondo è necessario programmare in modo oculato il calendario, cercando di far rifiatare in determinate gare il proprio atleta. Il livello di stanchezza si riduce da una gara all'altra, ma spesso è vitale saltarne qualcuna per essere al massimo. Ricordiamo che la barra di stamina che trovate sullo schermo, in alto a sinistra, è determinata dal totale dei punti abilità dello sciatore. Per la partecipazione a una singola prova si ottengono ben 50 punti, che aumentano in base al piazzamento finale ottenuto. Una volta raggiunto un determinato numero di punti esperienza, si ottiene un punto abilità che andrà impiegato per migliorare le qualità tecniche del proprio atleta.



Nel tutorial si sperimentano tutte le discipline contemplate da *Ski Racing 2006*.



Gli effetti atmosferici non sono affatto male. Purtroppo, la neve e le lamine degli sci non sempre si fondono realisticamente.



Le probabilità di caduta sono diminuite, ma non vi impediranno dei voli spettacolari come questo!

questo gioco) a consentire di sbloccare nuove attrezzature, guadagnare punti esperienza e ottenere punti abilità per migliorare il proprio atleta. Il titolo di JoWooD è impreziosito dalla riproduzione di tutte le piste della stagione 2005/2006 (Kitzbuhel, Val d'Isère, Madonna di Campiglio, Wengen, Garmisch) e dalla presenza di alcune stelle del Circo Bianco (molti atleti hanno il nome "storpiato" per problemi di licenza).

Ski Racing 2006 è, quindi, una simulazione? La nostra risposta è negativa: il team di sviluppo ha cercato una maggior semplicità nel sistema di controllo, a scapito della simulazione pura. Insomma, non è essenziale avere uno stile pulito lungo le porte, cercare la rotondità delle curve o tenere perfettamente la linea interna. *Ski Racing 2006* è marcatamente arcade, semplice da giocare e in grado di offrire una buona sfida agli amanti dello sci alpino.

Nonostante l'essenzialità del sistema di controllo, non sarà facile vincere qualsiasi prova della Coppa del Mondo. Inoltre, è richiesta molta pazienza e pratica, soprattutto nelle specialità tecniche (Slalom Gigante e Speciale). Rispetto alla passata edizione, *Ski Racing 2006* risulta molto più permissivo ed è più facile raggiungere il traguardo anche se non si conosce la pista. Se si salta una porta, per esempio, non si viene immediatamente squalificati, come accadeva in *Ski Racing 2005*: ora si subisce una penalità di tre secondi, continuando nella propria prova. Un altro fattore da tenere in considerazione è la riduzione delle possibilità di caduta, mentre le condizioni atmosferiche possono alterare le prestazioni degli atleti.

Ski Racing 2006 è tutto quello che "avrebbe dovuto essere" il suo predecessore: a distanza di un anno, giustizia è stata fatta!

Raffaello Rusconi 

IN ALTERNATIVA...

Ski Racing 2005, Apr 05, 6
Un gioco di sci dalle buone potenzialità, compromesse da un sistema di controllo non perfettamente calibrato.

Supreme Snowboarding, Feb 00, 8
Per chi ama le montagne innevate, un titolo di snowboarding molto giocabile e spassoso.

info ■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **Coldwood Interactive** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.skiracing2006.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,2 GHz, 256 MBRAM, Scheda video 64 MB RAM, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 128 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Sistema di controllo migliorato
- Buona sensazione di velocità e fluidità
- Estremamente giocabile

- Troppo arcade
- Mancano alcuni atleti famosi
- Animazioni migliorabili

Ski Racing 2006 **non è altro che una versione migliorata dell'edizione *2005*. Pur non essendo una simulazione vera e propria, né un capolavoro, sa tenere davanti al monitor tutti gli appassionati, come faceva il mitico Alberto Tomba.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
6	6	7	8	7	7

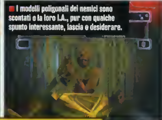
IN ITALIANO

La traduzione è limitata al manuale e ai testi a video, mentre i dialoghi rimangono in inglese, con sottotitoli nella nostra lingua. Una scelta saggia: considerando alcuni svarioni che abbiamo notato nei menu ("attivisi" e "disattivisi" sono due termini a noi sconosciuti), non osiamo immaginare cosa sarebbe potuto accadere se anche le voci, in inglese accettabili, fossero state doppiate.



Il sistema di controllo dei veicoli non è molto comodo, con vetture che tendono a incagliarsi contro gli ostacoli.

I colori accesi non mancano e possono anche risultare piacevoli. Peccato che la grafica sia ripetitiva e poco ispirata.



I modelli poligonali dei nemici sono scontati e la loro I.A., pur con qualche spunto interessante, lascia a desiderare.



GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

GENE TROOPERS

Guerrieri OGM in lotta per la salvezza del mondo.

SE dovessimo paragonare *Gene Troopers* a un film, verrebbe subito da pensare a un B-Movie: trama scontata, battute ridicole e recitazione ben poco ispirata. L'introduzione meriterebbe di essere citata fra i momenti più banali della letteratura videoludica, con un protagonista che viene picchiato e trascinato via, insieme alla prosperosa figlia, da un mostro mutato proveniente da chissà dove.

L'inquadratura si spegne per lasciare spazio a una scena forse ancor più becera, con una formica antropomorfa che vi pone strane domande sulla vostra fedeltà a un non meglio specificato impero. In seguito, si fa la conoscenza di una ragazza che sembra ispirata a *ONI* e che, dal punto di vista stilistico, pare cozzare con il resto della grafica. Da questo momento in poi, si inizia a sparare contro degli alieni cattivi che trasformano le persone in guerrieri geneticamente modificati privi di volontà. Voi, ovviamente, avete mantenuto la volontà e, insieme ai due alleati di cui sopra (il formicone e la pulzella), vi ribellate, uccidendo tutti quelli che vi si presentano davanti a colpi di arma da fuoco e sfruttando alcuni poteri speciali, come la telecinesi, la possibilità di auto-curarsi, di far rallentare lo scorrere del tempo, di vedere al buio e via dicendo. L'azione è piuttosto serrata e ripetitiva, e sebbene l'Intelligenza Artificiale dei nemici non sia particolarmente sviluppata, già a livello normale alcune sezioni risulteranno impegnative. A una pessima calibrazione della curva di difficoltà si aggiungono i limiti del sistema di controllo dei veicoli,

> "I veicoli continuano a incagliarsi, come il divertimento"

che continueranno a incagliarsi fra le rocce e la vegetazione, ostacolando anche il desiderio di proseguire nell'avventura.

Come in ogni B-Movie degno di questo nome, non mancano tonnellate di effetti speciali, pacchiani e capaci di aggiungere quel tocco kitsch a una grafica non certo esaltante. Sono supportati anche i Pixel Shader, purtroppo senza un minimo di stile o di ricercatezza: tutto è sbattuto sullo schermo nel vano tentativo di creare qualcosa di spettacolare, senza però riuscirci. L'audio non si salva, se non per una recitazione tutto sommato sufficiente e una musica di sottofondo piuttosto curata, cui si contrappongono degli effetti sonori da "filmaccio" Anni '60.

Persino il supporto al motore Havok si dimostra inutile: il poter muovere e scagliare delle casse, o impilarle per raggiungere punti altrimenti troppo elevati, non rende giustizia alle qualità di questo ottimo motore fisico. *Gene Troopers* non riesce a distinguersi nemmeno in multiplayer, a causa di armi poco originali e di modalità ormai abusate quali Deathmatch e Team Deathmatch. Anche in questo caso, si scontra con rivali ben più qualificati.

Alberto Falchi



IL CODICE NON FUNZIONA?

I programmatori Playlogic, probabilmente, non vanno troppo fieri della loro ultima creazione e forse per caso, forse nella speranza che alcuni rinunciassero a giocarci, hanno deciso di scoraggiare da subito gli acquirenti di *Gene Troopers*. Dopo l'installazione, al momento di lanciare il gioco, una finestra del sistema di protezione Starforce ci avvisava che avevamo inserito il codice di registrazione errato. In seguito a una decina di tentativi e controlli, e dopo aver disinstallato qualsiasi programma che potenzialmente interferisse con la protezione, abbiamo deciso di collegarci al sito ufficiale (**www.genetroopers.com**), scoprendo che il problema è piuttosto diffuso, e che nella homepage è presente una finestra all'interno della quale scrivere il proprio seriale per ottenerne immediatamente un altro, ovviamente funzionante.

IN ALTERNATIVA...

***Quake 4*, Dic 05, 8**
Lo sparatutto del momento, più piacevole in multiplayer.

***F.E.A.R.*, Ott 05, 9**
Atmosfere horror e giocabilità da vendere per questo nuovo capolavoro di Monolith.

Info ■ Casa **TDK** ■ Sviluppatore **Playlogic** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.genetroopers.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,8 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB con supporto PS**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

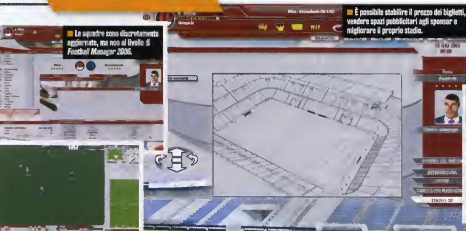
- Requisiti di sistema contenuti
- La traduzione è a tratti esilarante
- Prezzo non troppo alto

- Ripetitivo e poco ispirato
- Curva di difficoltà mal tarata
- Realizzazione tecnica pessima

***Gene Troopers* è, a tutti gli effetti, un B-Game. Al contrario del film a basso budget, però, non riesce proprio a divertire, a causa delle scarse cure riposte nella sua realizzazione. Non trova una propria ragion d'essere nemmeno in multiplayer.**

4

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	DESIGN DELLE MAPPE
5	4	4	3	4	5



■ Le squadre sono discretamente aggiornate, ma non al livello di *Football Manager 2006*.

■ È possibile stabilire il prezzo dei biglietti, vendere spazi pubblicitari agli sponsor e migliorare il proprio stadio.



■ La simulazione 3D è limitata, così come le animazioni, che non riescono a competere in alcun modo con *PES* o *FIFA*.

GENERE: GESTIONALE CALCISTICO

PC CALCIO 2006

È finalmente giunto il momento di sfidare lo strapotere della serie *Football Manager*?

IN ITALIANO

PC Calcio 2006 viene distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano: scatola, manuale e programma (compresa la telecronaca) sono nella nostra lingua.



LO scorso anno, è riapparsa dal nulla una serie manageriale calcistica dal grande blasone: *PC Calcio*, il gestionale sportivo firmato dall'iberica Dinamic Multimedia, a cavallo del nuovo millennio riuscì a vendere qualcosa come 200.000 copie a edizione, sfruttando un prezzo concorrenziale, un canale distributivo innovativo (le edicole) e proponendo ai videogiocatori un prodotto di buona fattura.

Il segreto di questa simulazione era da ricondurre alla sua estrema semplicità, che consentiva di allenare senza dover perdere ore a configurare migliaia di parametri, a scegliere tra centinaia di tattiche di gioco o a selezionare giovani promesse tra mille e più nomi sconosciuti. Insomma, bastavano un paio di clic di mouse per iniziare la propria avventura sulla panchina di una squadra di calcio di uno dei massimi campionati europei.

PC Calcio 2005, nonostante le speranze degli appassionati, si è rivelato un clamoroso autogol. A partire dalla rinnovata veste grafica fino ad arrivare alla simulazione vera e propria di una partita, tutto aveva il gusto amaro di un prodotto "non completo".

Con queste premesse era lecito non attendersi molto da *PC Calcio 2006*. Il nuovo nato, invece, ha compiuto un significativo passo in avanti rispetto alla passata stagione.

Di strada, però, ce n'è da fare ancora parecchia, soprattutto se si vuole abbozzare un confronto serio con il campione indiscusso della categoria, *Football Manager* di SI Games.

Cosa offre di nuovo il calderone *PC Calcio 2006*? Grande enfasi è stata posta nella modalità ProManager, che permette al giocatore di simulare una vera e propria carriera professionale da allenatore, con l'obiettivo di diventare il Fabio Capello della situazione.

> "Grande enfasi è stata posta nella modalità ProManager"

Dovrete gestire bilanci trasparenti, campagne acquisti/cessioni e raggiungere i traguardi fissati a inizio stagione dalla vostra dirigenza.

Un'altra interessante innovazione è rappresentata dal sistema di controllo in tempo reale denominato Vitual Live Manager, con cui è consentito controllare ogni parametro di gioco: dal modulo, al tipo di passaggio da effettuare, alla marcatura di un particolare campione. Un'altra introduzione significativa è rappresentata dalle simpatiche Emoticons, delle icone che segnaleranno in modo tempestivo lo stato fisico/mentale degli atleti o la loro errata posizione in campo. Infine, il nuovo motore 3D permette di avere un controllo totale su quanto accade nel rettangolo di gioco, mentre la modalità online consente fino a 32 giocatori di sfidarsi contemporaneamente in molteplici campionati.

Bastano queste aggiunte a restituire lustro a una serie appannata come quella di *PC Calcio*? La nostra risposta è "Ni": abbiamo apprezzato lo sforzo compiuto in questa versione, ma le capacità di simulazione di *PC Calcio 2006* non sono ancora ottimali, né al livello dei concorrenti. Un segnale di ripresa c'è stato, ora aspettiamo con fiducia la prossima edizione.



Raffaello Rusconi

IL PATENTINO DA ALLENATORE

Diventare allenatore di una squadra di calcio è un sogno per molti. In *PC Calcio 2006* è possibile scegliere anche l'orientamento, come accade nei giochi di ruolo. Quando si crea il proprio profilo, viene chiesto di potenziare tre caratteristiche fondamentali: avrete 30 punti da spendere in valori quali conoscenza, carattere e diplomazia. Starà a voi decidere se diventare un emulo di Mancini, Ancelotti o Capello.

IN ALTERNATIVA...

Football Manager 2006, Dic 05, 8½
Semplicemente la miglior simulazione manageriale calcistica per PC.

FIFA Manager 06, Nov 05, 8
Una valida alternativa firmata EA Sports al "solito" *Football Manager*.

Info ■ Casa **Gaelco Multimedia** ■ Sviluppatore **QN Games** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.leaderspa.it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1GHz, 128 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 128 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- È facile prendere il controllo di una squadra
- Un buon numero di campionati in cui cimentarsi
- Prezzo concorrenziale

- Realismo simulativo limitato
- Grafica 3D davvero primitiva
- Mancano le licenze di alcuni club prestigiosi

Dopo lo scempio della passata stagione, sono arrivati segnali incoraggianti. Il prezzo concorrenziale, l'immediatezza e le numerose modalità di gioco introdotte avvicinano *PC Calcio 2006* quasi alla sufficienza. La strada, però, è ancora lunga.

5½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
5	5	6	7	6	6


Gli eroi nemici sono evidenziati grazie a dei simboli posizionati attorno ai loro piedi.


È buona regola cercare di indebolire i nemici armati di spada e fucilate, prima di finirli con l'ascia.

ARMI DI DISTRUZIONE DI MASSA

L'arsenale che avremo a disposizione in *Etrom* è molto fornito. Si parte dalle semplici pistole (che avranno, comunque, la loro utilità), per arrivare ai potenti lanciamissili, chiamati "disgregatori". Tra questi due estremi trova posto una varietà di strumenti offensivi intermedi, costituita da fucili d'assalto, fucili a pompa, mitragliatori e dall'interessante fucile da cecchino. Quest'ultimo, potrà essere utilizzato anche in una modalità in prima persona, così da piazzare dei colpi devastanti nei corpi dei nostri nemici. L'altra metà dell'equipaggiamento bellico è costituita dall'ascia che il nostro protagonista porterà sempre con sé (non che abbia scelta, dato che è diventata parte della sua anima) e dai numerosi poteri magici che "l'essenza astrale" gli ha donato.

I personaggi che incontreremo sono ben caratterizzati. È un peccato non poter dir loro ciò che vogliamo.

GENERE: GDR/AZIONE

ETROM: THE ASTRAL ESSENCE

Un team italiano si getta a testa bassa nel mercato dei GdR d'azione.

IN Italia, non mancano i nomi legati allo sviluppo di videogiochi. Milestone si è fatta valere in virtù dei suoi simulatori di guida e Artematica si è difesa bene con l'avventura grafica *Martin Mystère Operazione Dorian Gray* (allegata all'edizione Budget di GMC di questo mese).

Ora, i ragazzi di PM Studios cercano di portare il tricolore anche nel settore dei giochi di ruolo d'azione, con un prodotto che strizza l'occhio a *Diablo* e *Dungeon Siege*, pur distaccandosene per alcune caratteristiche. Innanzitutto per l'ambientazione, vagamente cyberpunk e tuttavia intrisa di misticismo e magia.

Il mondo di gioco è stato plasmato accuratamente e vanta un background approfondito, che dipinge la situazione politica in cui ci troveremo immersi fornendo tutti i dati utili con dovizia di particolari. L'interazione è, purtroppo, assai limitata: è consentito cliccare sulle porte e sui personaggi previsti dalla trama, e i dialoghi sono esclusivamente a senso unico. Per esempio, se vedremo un capannello di persone intente a osservare uno schermo, non potremo esaminarlo noi stessi per capire cosa stia attirando la loro attenzione. Oltre a ciò, tentare di iniziare una conversazione facendo clic su uno degli astanti porterà sullo schermo il volto del nostro personaggio, il quale affermerà: "Non sono un vile assassino!".

Fortunatamente, a risollevare le sorti di *Etrom* c'è un protagonista carismatico. Seguirne l'evoluzione interiore, illustrata principalmente dalle sue note nel diario d'avventura, è ciò che spingerà il giocatore a proseguire tra una peripezia e l'altra. Le missioni da affrontare sono relativamente varie. Capiterà di venire assoldati per un

> **"Strizza l'occhio a Diablo e a Dungeon Siege"**

assassinio, per ritrovare dei documenti dispersi o, magari, per riattivare un portale magico. In ogni caso, ci imbatteremo in un elevato numero di nemici da affrontare, il che, considerando il genere, va considerata la norma.

Tutti questi combattimenti rischierebbero di scadere nella ripetitività, ma *Etrom* riesce a "variare il menu"



dandoci modo di usare fucili da cecchino o giganteschi Mech da guerra. Il più grande difetto del gioco è, probabilmente, l'assenza di una modalità multiplayer, che in una realizzazione di questo tipo è assolutamente richiesta.

Sul versante tecnico, *Etrom* si assesta a buoni livelli, appoggiandosi a un motore 3D che fa largo uso delle tecnologie più moderne. Il sonoro, poi, è una delle caratteristiche maggiormente interessanti, con musiche assai evocative. A conti fatti, si tratta di una produzione più che accettabile, pur se non priva di difetti, che potrebbe incuriosire gli appassionati.

Andrea Giongiani GIOCHI COMPUTER

DEMONI E TRICOLORE

Etrom è stato realizzato da un team italiano, dunque non stupisce che sia interamente nella nostra lingua. Di tanto in tanto, però, salteranno fuori dei termini in inglese.

ETROM CARTACEO

Alla base di *Etrom* c'è un sistema di GdR da tavolo che verrà pubblicato dagli stessi autori. Chi volesse saperne di più, troverà maggiori informazioni sul sito Internet del gioco: www.etrom.net.

IN ALTERNATIVA...

Sacred, Ago 04, 8
Un'alternativa economica a *Etrom*, con ambientazione prettamente fantasy.

Planescape: Torment, Ago 02, 9
Uno dei capolavori nel genere GdR, rappresenta tutto ciò che *Etrom* avrebbe potuto essere, ma non è.

Info ■ Casa **P.M. Studios** ■ Sviluppatore **P.M. Studios** ■ Distributore **P.M. Studios** ■ Telefono **080501646S** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.etrom.net

- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9.0c, 2,4 GB HD, Lettore DVD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2,8 GHz, 1 GB di RAM, Scheda 3D 128 MB DX 9.0c**
- Multiplayer **No**

+ Protagonista carismatico
+ Ambientazione articolata
+ Buone musiche

- Scarsa interazione
- Manca il multiplayer
- Dialoghi a senso unico

Un interessante gioco di ruolo d'azione Made in Italy. Le potenzialità di *Etrom* sono molte, ma viene rovinato dall'assenza di una modalità multiplayer e dalla scarsa interazione con l'ambiente e con i personaggi non giocanti.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
7	7	6	7	6	4

Le azioni salienti dei compagni vengono visualizzate in un'apposita finestra.



L'icona con il distintivo nell'angolo dello schermo indica il livello di allerta della polizia.

SOTTOTITOLI IN ITALIANO

I dialoghi di *Crime Life* sono stati conservati nell'originale inglese, anzi americano. E non potrebbe essere altrimenti, visto lo specifico intercalare dei ghetti, che viene comunque interpretato in maniera soddisfacente dai sottotitoli in italiano. Nella nostra lingua sono anche i menu di configurazione del gioco.

AGGUATI MORTALI

Buona parte del tempo speso a giocare con *Crime Life* è scandito da pugni in faccia, manganellate nella schiena e ginocchiate nello stomaco. Le animazioni grezze e i modelli dei personaggi approssimativi tolgono parecchio allo spettacolo, che rimane comunque violento, soprattutto quando si eseguono i colpi di grazia. In pratica, i nemici malmenati a dovere vengono evidenziati da un teschietto sulla testa, che comunica la loro disponibilità a farsi eliminare in misura definitiva.



Quando compare il teschio, il nemico deve recitare le sue ultime preghiere...

... per farsi accogliere a braccia aperte nel ghetto dell'Aldilà.

GENERE: AZIONE

CRIME LIFE: GANG WARS

Nel ghetto, le mazze da baseball non si usano per giocare!

GHETTO BLASTER

Non sarà divertente da giocare, ma quanto a sonorità da strada, *Crime Life* non teme confronti. Oltre alla partecipazione dei D12, impegnati con il brano inedito "Throw It Up", il gioco di Konami vanta rime a cura di T Baby, Big Dame e PHEAR (tutti artisti nel giro della Runyon Avenue Records), e di alcuni esponenti dell'hip hop europeo, quali Doom Man dall'Inghilterra e Stylbik dalla Francia.

IN ALTERNATIVA...

GTA: San Andreas, Lug 06, 9
Il massimo del divertimento che si possa estorcere a un "gangsta". Un colossal a base di sparatone e inseguimenti.

Mafia, Ott 02, 9
Datato sul piano grafico, la sua ambientazione Anni '30 nesce ancora a essere appassionante.

LA cronaca – non videoludica, ma reale – porta spesso in primo piano l'esplosione di violenza delle periferie. Non è intenzione di GMC discutere la questione in termini sociologici. Il nostro compito consiste, piuttosto, nel porre all'attenzione dei lettori i titoli di maggiore attualità, descrivendone i vizi e le virtù. Purtroppo, nel caso di *Crime Life*, i primi superano di gran lunga le seconde, al punto che neppure l'allettante prospettiva di fare i cattivi (per gioco) riesce a rendere attraente il prodotto di Konami.

La vicenda è ambienta a Grand Central City, versione stereotipata di una metropoli statunitense, completa di ghetti periferici e lussuosi quartieri residenziali. Il protagonista, tale Tre, è un "gangsta" mosso dall'irrefrenabile desiderio di entrare nella gang degli Outlawz. La sua condotta malavitosa lo conduce a compiere gesta efferate, che vanno dal furto all'omicidio, intramezzate da mansioni meno o per nulla criminose, come la distruzione di telefoni e parchimetri, e l'acquisto di panini al fast food.

Visto così, il gioco potrebbe suggerire dei paragoni con la celebre serie *GTA*, in particolare con l'episodio *San Andreas*, ma si tratta di un parallelismo inattuabile, vista la pochezza di *Crime Life* in termini di qualità e contenuti. Innanzitutto, qui non ci sono auto da rubare e guidare, ma solo lunghe scorribande a piedi e alcuni giretti in metropolitana.

Le operazioni da svolgere sono di una ripetitività nauseante, malgrado siano farcite di risse gigantesche cui partecipano agenti di polizia e ragazzi di bande rivali. Il problema, in tale ambito, è che il protagonista non si evolve nel corso della vicenda e le sue abilità in combattimento rimangono, quindi, pressoché identiche dall'inizio alla fine del gioco.

> "Non ci sono automobili da rubare e guidare"

Durante le prime scorribande ci si può anche esaltare per un paio di combo eseguite con maestria, ma a lungo andare si realizza che le mazzate sono sempre uguali a se stesse e che i compagni al seguito non sono altro che dei manichini privi di utilità, malgrado sia consentito gestirli con ordini del tipo "attaccate", "aiutatemi" e "statevene da parte". La monotonia di *Crime Life* trova riscontro nel motore grafico, incapace di dare spessore agli scenari e gravemente insufficiente per quanto concerne i modelli dei personaggi e degli oggetti inanimati.

L'unica nota positiva in tale bagno di sangue – non è solo un modo di dire – è quella che risuona nella colonna sonora, curata da artisti hip hop di prima grandezza.

Primoz Skulj

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Konami** ■ Sviluppatore **Konami** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 42** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.konami-crimelife.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 3 GB HD, Win 2000 o XP**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Numerosi extra da sbloccare
- Ottima colonna sonora
- Violenza virtuale senza compromessi

- Le missioni sono ripetitive
- Personaggi spigolosi allo spasmo
- Sistema di combo troppo elementare

Monotono, poco divertente e non appagante per la vista. Può servire come sfogo virtuale nei momenti di nervosismo, e meglio, grazie all'eccellente colonna sonora, come sostituto di un ricco CD di musica hip hop.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
4	7	4	4	5	5

4 ½

Citazioni dai "grandi classici" sono sparse per tutto il gioco.

Una Tour Eiffel in legno? "Sono pazzi questi Romani".

Gli enigmi sono semplici e accessibili. Forse troppo?

Le scazzottate sono sempre molto "elastiche". Povero idraulico.

GENERE: AZIONE/PIATTAFORME

ASTERIX & OBELIX XXL 2 MISSION: LAS VEGUM

Ecco cosa sarebbe successo se il grande Giulio Cesare avesse avuto un computer.

IN ITALIANO

Asterix, nonostante sia francese, parla un perfetto italiano. Manuale, sottotitoli e doppiaggio sono nella nostra lingua e sfoggiano una buona traduzione. Anche la recitazione, pur non essendo da Oscar, è più che adeguata.



IN ALTERNATIVA...

Harry Potter e il Calice di Fuoco, Nat 05, 7
Ispirato all'ultimo film tratto dai romanzi della Rowling, è in grado di fornire azione semplice e di buona qualità a tutti gli aspiranti maghi.

Prince of Persia I Due Troni, Gen 06, 9
Se cercate l'azione e non amate le storie da bambini, in *I Due Troni* troverete pane per i vostri denti.

LE geniali menti di Goscinny e Uderzo hanno fatto viaggiare Asterix e Obelix in ogni angolo del mondo, dal torrido deserto di Cleopatra alle gelate lande della Norvegia. Il risultato è esilarante e sopra le righe, tanto che, di anno in anno, la serie guadagna nuovi ammiratori di ogni nazionalità (nonostante Uderzo, ormai rimasto solo, sforni un albo ogni era geologica).

Peccato che l'unico posto in cui la famosa coppia di galli non ha fatto faville siano stati proprio i nostri monitor, dove aveva fatto irruzione con *Asterix & Obelix XXL*. Il nuovo episodio della serie è interamente dedicato al mondo dei videogiochi. Panoramix, depositario della ricetta della pozione segreta, è stato apparentemente rapito insieme agli altri druidi per essere recluso a Las Vegum, la gigantesca città del divertimento nata dalla mente di Giulio Cesare. In essa, proprio come nella vera Las Vegas, sono ricreate in piccolo molte città, da Parigi all'immancabile Venezia: il tutto è fatto con un pizzico di romanità e un irriverente gusto parodistico nei confronti dei videogiochi. C'è la Tour Eiffel, ma è di legno e immersa tra verdi colline di "nintendiana" memoria. Ci sono locande, ma sull'insegna i giocatori di vecchia data riconosceranno il draghetto di *Bubble Bobble*, agghindato per l'occasione con un elmo da soldato. Se a questo aggiungiamo la buffa fauna che popola i livelli, anch'essa di ispirazione strettamente videoludica (un centurione di nome Larry Craft vi dice qualcosa?), è facile capire quanto *Asterix & Obelix XXL 2* sia arguto, piacevole e adatto al suo pubblico. L'originalità, sfortunatamente, finisce qui.

> "Orbita intorno a salti, doppi salti e a sciami di nemici"

L'azione del gioco sa di già visto e sono sufficienti pochi minuti per capire che tutto *Asterix & Obelix XXL 2* orbita intorno a salti, doppi salti e a sciami di nemici.

La possibilità di cambiare personaggio in qualunque momento consente di esibirsi in diversi tipi di combo e, soprattutto, di superare alcuni semplici enigmi. Asterix è leggero e riesce a passare nei pertugi più stretti, mentre Obelix, forte come Ercole ma decisamente sovrappeso, è perfetto per i ruoli da "carro armato". Ci vuole poco perché l'altemarsi di risse, piattaforme e rompicapo mostri quanto la formula sia ripetitiva e superata. Solo i fan della serie proseguiranno, perdonandone la pochezza in virtù dello stile accattivante, in grado di cogliere pienamente lo spirito dei fumetti originali. La grafica è semplice, ma efficace. Colorata e fumettosa, non brilla per complessità o per dettaglio. È però in grado di dare il meglio anche su computer dalle prestazioni non elevate, rendendosi così appetibile agli utenti meno esigenti.

C'è un netto miglioramento rispetto al precedente episodio, ma serve molta più pozione magica per raggiungere l'eccellenza.

Fabio Bortolotti

GIOCHI COMPUTER

DE HISTORIA VIDEOLUDICA

Da sempre, le avventure di Asterix si basano sulla comica convivenza tra antichità e modernità. Vivendo in un videogioco, la famosa coppia di galli continuerà a chiedersi perché tutti parlino di "tasti" e "combo" e si imbatterà in strani individui: misteriosi soldati con berretti rossi da idraulico, corridori vestiti di blu che sembrano porcospini e una silenziosa spia, Sam Shiffer. Vi ricordano qualcosa? In caso contrario, correte a ripassare i vostri libri di storia... videoludica!

Info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Etranges Libellules** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet www.it.atari.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, DVD, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB**
- Multiplayer **No**

- Stile accattivante
- Ricco di citazioni
- Semplice e immediato

- Molto ripetitivo
- Poco originale
- Graficamente mediocre

Asterix & Obelix XXL 2 **propone azione banale e humor di qualità adatti ai fan della serie e ai videogiocatori più piccoli. Tutti gli altri sorrideranno per mezz'ora, poi inizieranno ad annoiarsi pesantemente a causa della ripetitività del gioco.**

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
6	6	6	6	7	7

TANTO TEMPO FA... Un importante presupposto di *SU v3* è che gli attuali abitanti della galassia sono solo "eredi" di una o più razze molto antiche, che scomparvero lasciandosi dietro rovine e misteri. Fortunatamente, ogni tanto è possibile imbattersi in qualche manufatto di enorme potere, capace di dare alla civiltà che lo scopre bonus di vario tipo. Questa è la ragione per cui è importante esplorare molto fin dall'inizio, caricando a bordo delle navi scienziati qualificati, così da aumentare le probabilità di trovare qualcosa di interessante sui pianeti ancora sconosciuti.



La mappa galattica mostra i sistemi esplorati, le rotte commerciali ed eventuali settori occupati da altre civiltà.



La schermata per le relazioni diplomatiche mostra la grafica del gioco in tutta la sua povertà.

GENERE: GESTIONALE SPAZIALE

STARSHIPS UNLIMITED V3

Astronavi grandi e piccole saettano per le galassie virtuali, in un gioco tutto dedicato ai vascelli nello spazio.



IN ALTERNATIVA...

X3: Reunion, Nat 05, 7½
In mancanza di veri gestionali spaziali recenti, consigliamo questo cocktail tra GdR, manageriale economico e simulatore di flotta interstellare, alcuni problemi tecnici ne minano, purtroppo, le potenzialità.

Homeworld 2, Set 03, 8
E uno dei pochi RTS a vantare un campo di gioco tridimensionale. lo spazio profondo. La componente manageriale è scarsa, ma piacerà a chi ama combattere con vascelli intergalattici.

TERZA incarnazione della serie di gestionali spaziali creata da ApeZone, *Starships Unlimited v3* pone al centro delle responsabilità del giocatore non tanto la conduzione di un impero galattico, quanto la gestione della sua flotta di astronavi.

Mentre la ricerca tecnologica, lo sviluppo economico e la diplomazia hanno tutti la propria importanza, il gioco è prevalentemente centrato sul costruire navi di ogni tipo e sull'affidare loro missioni di esplorazione, ricerca e conquista.

All'inizio di ogni partita, possiamo scegliere tra numerose opzioni, tra cui quale razza impersonare (ce ne sono nove oltre ai tradizionali Umani, incluse le misteriose Sirene dello Spazio e una stirpe di Robot intelligenti), le dimensioni e la forma della galassia, il livello di difficoltà e se vogliamo assegnare a noi o al computer qualche vantaggio di partenza.

La conquista dello spazio inizia con un singolo pianeta sotto il nostro controllo e un piccolo Scout con armamento leggero a disposizione per le prime esplorazioni.
I pianeti che controlliamo e le installazioni costruite sulle loro superfici garantiscono



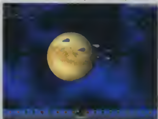
un flusso di denaro che può essere reinvestito nella ricerca tecnologica, nell'addestramento di specialisti (Ingegneri, Scienziati, Militari e Addetti alla Sicurezza), nell'espansione economica e, soprattutto, nella costruzione di astronavi. Ogni vascello ha, in base alla propria classe, un numero limitato di componenti che possono essere installati a bordo. Questi includono armi, sensori, motori e così via. Un "progetto" è, essenzialmente, una specifica configurazione di tali componenti unita a una classe di nave. Così, due Scout apparentemente uguali riescono a differenziarsi profondamente – l'uno lento, ma insolitamente armato; l'altro quasi indifeso, ma velocissimo e gremito di sensori.

Esplorare rapidamente la galassia è importante: i sistemi stellari da cui è composta ospitano uno o più pianeti, dalle caratteristiche (e dal valore economico) variabili. Quando

"Sono le astronavi le vere protagoniste"

RAGGI TRATTORI E MANICI DI SCOPA

Quando scoppia un conflitto, sono di nuovo le nostre piccole navi a essere protagoniste: il combattimento può essere lasciato alla I.A., oppure gestito personalmente dal giocatore con un sistema a turni che si ispira a quello di alcuni giochi da tavolo. Ogni astronave, all'inizio, conosce un numero limitato di "manovre base", combinazioni di movimento e virata che è in grado di utilizzare per portare i nemici entro l'arco di tiro delle proprie armi. Man mano che il suo equipaggio guadagna esperienza, anche il numero delle manovre impiegabili aumenterà. Le armi, a loro volta, possono sparare entro un certo raggio e solo nella direzione in cui sono installate (per esempio, montando due laser a prua si svilupperà un notevole volume di fuoco in quella direzione, mentre con uno a prua e uno a poppa avremo più opportunità di inquadrare il nemico, ma minore concentrazione di energia). Ovviamente, l'obiettivo finale è quello di bombardare l'avversario il più possibile, mentre cerchiamo di tenerci alla larga dai suoi colpi.



controlliamo un sistema, siamo liberi di iniziare a sfruttarne le risorse, dapprima costruendo centri di produzione, quindi, più avanti, fondando una colonia. Ovviamente, prima o poi, incontreremo altre civiltà, con cui intrattenere gradevoli rapporti diplomatici oppure azzuffarci in guerre per il controllo di punti strategici.

Starships Unlimited v3 è un gioco carino, anche se tecnologicamente non si distacca molto dall'originale pubblicato negli Anni '90. Richiede concentrazione e parecchia pazienza, ma offre una notevole varietà di strategie. Considerato anche il prezzo modesto, interesserà gli appassionati di manageriali spaziali che, per una volta, vogliano concentrarsi più su cosa accade quando i sensori registrano un nemico con gli schermi difensivi alzati...

Vincenzo Beretta



Info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **ApeZone** ■ Distributore **Imp. parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 29,99 (CD-ROM); € 20,99 (download digitale)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.matrixgames.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PII 300, 32 MB RAM, 40 MB HD**
- Sistema Consigliato **PIII 500, 64 MB RAM**
- Multiplayer **No**

- Molto coinvolgente
- Si possono delegare compiti alla I.A.
- Ottimo manuale in .PDF

- Grafica da Anni '90
- Curva di apprendimento elevata
- Interfaccia un po' problematica

Un titolo simpatico, che unisce a un sistema di combattimento spaziale degno dei migliori giochi da tavolo una semplice gestione del nostro impero galattico. L'apprendimento richiederà pazienza, ma saremo ricompensati da una notevole longevità.

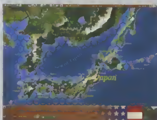
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	INTERFACCIA UTENTE
3	4	7	8	7	6

6½

■ Per ogni vascello e velivolo rappresentato nel gioco è disponibile una scheda che ne riassume dettagliatamente le caratteristiche.

NAZIONI IN GUERRA

Negli Anni '20, il Sudest asiatico era spartito tra le principali potenze europee. Oltre alle forze di Stati Uniti, Giappone, Australia e Nuova Zelanda, *WPO* include le presenze militari di Gran Bretagna, Francia, Olanda, Russia e Cina. Inoltre, uno dei presupposti del gioco è che il Trattato di Washington (che alla fine della Prima Guerra Mondiale pose una moratoria internazionale sulla costruzione di navi da guerra) non sia mai stato applicato. Nel gioco comanderemo navi che, nella realtà, non furono mai completate o vennero ritirate dal servizio dopo la firma dell'accordo.





■ Uno degli scenari brevi prevede l'occupazione giapponese delle Filippine e la reazione anglo-francese.

GENERE: WARGAME

WAR PLAN ORANGE: DREADNOUGHTS IN THE PACIFIC 1922 - 1930

Un gioco per chi ama la storia della guerra sui mari ci riporta ai tempi delle grandi corazzate.

NON capita solo agli sviluppatori di Mod per gli sparatutto più famosi di vedere il proprio lavoro amatoriale assurgere alla dignità della pubblicazione sugli scaffali.

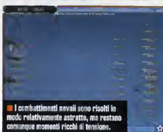


Justin Prince, un appassionato del wargame *War in the Pacific* di Gary Grisby, si era proposto di utilizzame l'editor per ricostruire un interessante "cosa sarebbe successo se...": l'ipotesi, all'epoca considerata con la massima serietà, di una guerra nel Pacifico tra Stati Uniti e Giappone negli Anni '20. La cura e la passione investite da Justin nel progetto hanno attratto l'attenzione di Matrix Games e, ora, *War Plan Orange* (questo il nome dell'ipotetico piano di battaglia contro il Sol Levante elaborato dall'alto comando americano) è divenuto il nuovo wargame di questa interessante società specializzata.

Il sistema di gioco è lo stesso dell'acclamato *WitP*. Ogni esagono dell'immensa mappa (dall'Alaska alla Nuova Zelanda e dagli Stati Uniti all'India) misura 50 miglia nautiche, mentre ogni tumo simula da 1 a 7 giomi di operazioni. Durante la fase degli ordini, i due contendenti (uno dei quali può essere gestito dalla I.A.) inviano ordini alle forze aeree, navali e terrestri sotto il loro comando, mentre durante la fase di risoluzione il computer li esegue simultaneamente e calcola i risultati di eventuali battaglie.

La complessità, sebbene inferiore rispetto a *WitP*, resta molto elevata, dal momento che il giocatore si deve occupare di tutti gli aspetti della guerra: creazione di "Task Force" di navi da battaglia, trasporto dei rifomimenti e delle truppe, organizzazione di assalti anfibi, ricognizione aerea, posa di mine, operazioni di sommergibili e mille altre incombenze necessarie per trasformare uomini e mezzi in una macchina bellica efficiente, capace di dominare i mari. Due campagne coprono questo ipotetico conflitto dal 1922 al 1926 e dal 1926 al 1930, mentre sono disponibili un paio di scenari più brevi della durata di pochi mesi.

> "Le corazzate sono ancora le regine dei mari"



■ I combattimenti navali sono risolti in modo relativamente astratto, ma restano comunque momenti ricchi di tensione.

War Plan Orange è un ottimo gioco - più accessibile di *WitP*, pur se l'interfaccia rimane ancora un po' macchinosa - e uno sguardo dettagliato a uno dei periodi più affascinanti della guerra navale. Il suo unico punto debole è che, inevitabilmente, si rivolge a un piccolo numero di appassionati del genere (coloro, per intenderci, che saprebbero elencare a memoria le imprese dell'incrociatore tedesco Emden nell'oceano Indiano nel 1914).

Detto questo, rimane un wargame di primissima qualità, che nessun appassionato di guerra sui mari dovrebbe lasciarsi sfuggire.

Vincenzo Beretta

GIOCHI COMPUTER

L'ERA DELLE FORTEZZE GALLEGGIANTI

L'elemento-chiave che distingue le azioni belliche in *WPO* è lo scarso impatto che le primissime portaerei avevano sulle operazioni dell'epoca. La corazzata era ancora la regina dei mari, le ricognizioni ad ampio raggio non esistevano e la mancanza di strumenti come il radar rendevano l'individuazione del nemico una combinazione di preveggenza e fortuna.

IN ALTERNATIVA...

War in the Pacific, Ott 04, 8
Uno dei wargame più complessi mai realizzati, ricostruisce a livello operazionale la guerra nel Pacifico dal 1941 al 1945.

Jutland e Tsushima, Mag 04, -
Questi due giochi pubblicati da HPS utilizzano un sistema molto semplice per simulare scontri tattici tra navi da guerra nel periodo tra il 1904 e il 1918.

Info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **2by3 Games** ■ Distributore **Imp. Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 38,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.matrixgames.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 600, 128 MB RAM, 970 MB HD**
- Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM**
- Multiplayer **Via e-mail**

- Il motore di *War in the Pacific* è ottimo
- Più accessibile del titolo precedente
- Editor di scenari e vasto database

- Rimane molto complesso
- Qualche problema con l'interfaccia
- Periodo storico di interesse limitato

Un ottimo wargame su scala operazionale dedicato a una guerra ipotetica, ma molto interessante. *War Plan Orange* è assai complesso da gestire, pur senza raggiungere i livelli di *War in the Pacific*, ma premierà i più pazienti con la sua longevità.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
5	4	7	8	7	9

Giochiamo spendendo POCO



In questa pagina potete dare un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

Casa: Fusion Labs **Distributore:** DDE **Lingua:** Italiano **Prezzo:** € 9,90 **Provato su:** N.D

TAXI 3 EXTREME RUSH

COSA hanno da spartire il furto di un tipico "Cab" londinese e il mondo delle corse clandestine? Nulla, sostanzialmente: *Taxi 3 Extreme Rush* sfrutta l'espediente del furto solamente per giustificare – in modo piuttosto forzato – il nostro ingresso nella bolgia delle corse notturne.

Stonature della trama a parte, è proprio questo genere di competizioni, reso famoso da pellicole come "Fast & Furious", il centro di gravità del gioco.
Ci troveremo alla guida di veri e propri bolidi impegnati in gare di velocità di diverso genere: dalla semplice corsa in accelerazione, da gestire dosando con cura l'immancabile "Nitro", a scorrazzamenti più o meno vari per le strade cittadine, alla ricerca di



I modelli delle auto sono di discreta fattura: ogni incidente comporterà vistosi danneggiamenti.

checkpoint nascosti.
Taxi 3 può essere inserito nella categoria "arcade", visto che il modello fisico delle vetture è particolarmente immediato. Le curve si affrontano in perenne controsterzo e fare a sportellate è la norma, sia con gli altri concorrenti, sia con il raro traffico che, incidentalmente, viene a trovarsi sul nostro percorso. Ne risulta un'azione piuttosto divertente, da vivere magari con gli amici tramite le opzioni multiplayer.

Graficamente, *Taxi 3 Extreme Rush* si presenta di qualità altalenante: Londra, per esempio, è immediatamente riconoscibile nei suoi monumenti più celebri, ma la planimetria della città è molto più squadrata di quanto non appaia nella realtà e, nonostante le molte strutture che circondano i percorsi, si ha la sensazione di una certa povertà poligonale.





Casa: HanbitSoft **Distributore:** Halifax **Lingua:** Sottotitoli in italiano **Prezzo:** € 19,90 **Provato su:** N.D

THE BOSS: LA COSA NOSTRA

LA stereotipata tradizione malavitosa degli immigrati italiani torna sui nostri schermi grazie a un gioco il cui titolo è tutto un programma! *The Boss: La Cosa Nostra* narra le vicende di un giovane "picciotto", appena giunto a New York dalla Sicilia e impossibilitato a trovare un lavoro onesto a causa delle sue origini. Una situazione che poteva avere una sola soluzione: l'arruolamento tra le file del boss malavitoso del quartiere.

Comincia così la scalata del nostro alter ego, Nick Palermo, alla gerarchia mafiosa newyorchese. Adottando un'impostazione simile al classico *Syndicate*, *The Boss* propone una serie di missioni da svolgere agli ordini



La grafica di *The Boss: La Cosa Nostra* è datata, ma tutto sommato funzionale.

del nostro "padrino": riscossioni del pizzo, pestaggi, uccisioni... il campionario completo, insomma, delle azioni di malaffare che ci si aspetterebbe da un perfetto luogotenente. Il gioco tenta, senza troppo successo, di inserire in questa dinamica anche una blanda componente da GdR, attraverso cui personalizzare certe caratteristiche del personaggio, come il carisma, l'intelligenza o la forza.
Per controllare le nostre azioni è stata scelta un'interfaccia punta e clicca per cui è necessario un minimo di adattamento, nulla, comunque, che un appassionato di strategici in tempo reale o di giochi di ruolo non riesca a maneggiare.
Tecnicamente, *The Boss* si presenta datato: i modelli sono molto poveri, così come le texture e gli effetti di illuminazione.





ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

HALIFAX

Arena Wars	€ 19,90
Chaos League	€ 19,90
Colin McRae Rally 04	€ 19,90
Operation Flashpoint GOTY Edition	€ 19,90
Indycar Series	€ 19,90
Perimeter	€ 19,90
Prisoner of War	€ 19,90
Soldiers	€ 19,90
TOCA Race Driver 2	€ 19,90
The Boss La Cosa Nostra	€ 19,90
Neverend	€ 19,90
The Great Art Race	€ 19,90

ELECTRONIC ARTS

007 NightFire	€ 14,99
Black & White	€ 14,99
Command & Conquer Red Alert 2	€ 14,99
FIFA Football 2004	€ 14,99
FIFA Football 2005	€ 14,99
Freedom Force	€ 14,99
Global Operations	€ 14,99
Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re	€ 14,99
Madden NFL 2003	€ 14,99
NBA Live 2004	€ 14,99
NBA Live 2005	€ 14,99
Need for Speed Underground	€ 14,99
NHL 2002	€ 14,99
NHL 2003	€ 14,99
Sid Meier's SimGolf	€ 14,99
SimCity 4	€ 14,99
SimCity 3000 World Edition	€ 14,99
Total Club Manager 2004	€ 14,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

La parola ai LETTORI

L'angolo in cui far sentire la vostra voce su GMC! Se volete esprimere la vostra opinione su un gioco, inviate una e-mail (**nemesis@futureitaly.it**) o una lettera (**Giochi per il Mio Computer - Via Asiago 45 - 20128 Milano**) a Nemesis, che ogni mese selezionerà le prove migliori. Non scrivete più di 800 caratteri e ricordate il voto espresso in scala decimale. La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti. I manoscritti non verranno restituiti.

Valve ■ Sett 04 ■ Voto 9

HALF-LIFE 2

"SI svegli signor Freeman, si svegli...": così ci accoglie il famoso uomo con la valigetta, in un momento che attendevamo da cinque lunghi anni. L'inossidabile Gordon Freeman si trova, ancora una volta, a bordo del treno che percorre il suo tragitto all'interno di una claustrofobica città-fortezza controllata dalle forze Combine. Scesi dal vagone, la grafica ci investe in modo totale: pareti che sembrano vere, texture che parlano da sole, fisica dei movimenti delle persone che lascia a bocca aperta. Ma il plausibile entusiasmo del giocatore viene presto smorzato dal senso di oppressione e subordinazione che riescono a trasmettere i plotoni Combine impegnati a perlustrare l'intera area, impartendo con voce baritonale ordini degni del miglior film d'azione. Dopo una quindicina di minuti, ecco il primo colpo di scena: si scopre che uno dei temibili Cobine altri non è che l'amico Barney, che ci porta dal professor Eli. Grazie all'aiuto di sua figlia Alyx e di un numero impreosato di alleati dovremo sconfiggere l'impero di Wallace Breen. Di cristallino rimarrà il risultato finale di *Half-Life 2*, che nel mio taccuino ha conquistato ben 4 Oscar: grafica, sonoro, giocabilità e modello fisico.

Valerio Lo Mauro

Grafica da urlo e trama coinvolgente sono le principali caratteristiche di un capolavoro videoludico di altissima qualità. La cerimonia degli Oscar si terrà a febbraio, ma personalmente ho già fatto la mia scelta. Cinque anni di attesa sono stati premiati!

9

Wanadoo ■ Dic 02 ■ Voto 7

ROBIN HOOD: LA LEGGENDA DI SHERWOOD

UN'impostazione di gioco forse non all'ultimo grido nasconde, dietro di sé, un titolo impegnativo. Il fascino del medioevo di Dumas è racchiuso nel gioco di Wanadoo, *Robin Hood: La Leggenda di Sherwood*. La grafica pulita e isometrica ricorda da vicino la serie *Commandos*, ma grazie all'introduzione di personaggi minori, gli allegri compagni della banda di Robin, ne supera il difetto di basarsi su personaggi unici per le proprie caratteristiche.
Gli eroi di turno, dunque, dotati di abilità particolari o uniche, hanno un ruolo predominante, ma non esclusivo.
La trama si articola attraverso missioni standard all'interno dei manieri o della foresta di Sherwood, intervallate da scorribande semplici atte a raggranellare i soldi per il riscatto del Re.

Logan x

Non è un capolavoro nel genere degli RTS, ma è comunque in grado di "agganciare" il giocatore per abbastanza tempo. Una citazione la meritano i due filmati, capaci di trasmettere tutta la magia del mito di Robin Hood.

7

Electronic Arts ■ Ott 05 ■ Voto 9

BLACK & WHITE 2

CONFESSO che attendevo *Black & White 2* con ansia ed ero pieno di aspettative, rimaste però infrante. Iniziamo dalla grafica: mi sarei aspettato molto di più, dopo quattro anni di lavorazione. Il gioco è solo leggermente superiore al primo episodio. Sia i miracoli, sia la creatura (vero cuore grafico di *B&W 2*) sono scadenti, anzi, mi pare che quest'ultima, in quanto ad aspetto fisico, sia persino peggiorata. Nel complesso, il tutto non è inguardabile, diciamo che la grafica è quasi uguale a quella del primo *B&W* con una rinfrescata. Tuttavia, il peggio deve ancora venire: il gioco accusa due colpi a causa dell'Intelligenza Artificiale e della struttura stessa. La I.A. ha un unico schema: attaccare con tutte le risorse disponibili all'inizio del livello e poi starsene ferma a guardare il giocatore espandersi sempre di più. Il gioco, dunque, dura pochissimo: neanche otto ore (tralasciando le sottoquest). Parlando della struttura, la curva di apprendimento è una bazzecola, le missioni sono sempre ripetitive, la trama è banale, le sottoquest sono semplici e noiose, e le "coscienze", che dovrebbero far ridere, non ci riescono per nulla.

Vegetassj2345

Posso concludere che, questa volta, Lionhead ha fatto proprio un buco nell'acqua. *Black & White 2* è breve e risente di un'Intelligenza Artificiale dal comportamento banale e di missioni e quest secondarie ripetitive e troppo semplici.

5½

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Quindi, se passate la notte aggirandovi per le strade di City 17, date un'occhiata alla voce "Sparatutto in prima persona"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i giochi che hanno fatto la storia: titoli a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che sicuramente occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Call of Duty 2
GMC.Gorman
"Su ogni piattaforma!"

Un certo GamesRadar
GMC.Kevorkian
"Solo e sempre *Quake 4* in multiplayer!"

Civilization IV
BANNED.Neon
"Alla conquista della Terra!"

Pacific Fighters
GMC.Homer
"Si vola poco, omoi!"

Ski Racing 2006
GMC.Pettinato
"Molla tutto, Alberto!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ **LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life**

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: [illegible] Voto: [illegible]
Trucchi: Apr 05
Demo: [illegible] Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.

2) DOOM 3 Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Guida Completa:** Ott 04 ■ **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 05 ■ **Demo:** DVD Ott 05 - Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

4) FAR CRY Apr 04
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Ott 05 ■ **Demo:** DVD Apr 04
L'Intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare.

5) CALL OF DUTY 2 Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 05
Un seguito splendido, che non ha perso un briciolo dello spirito epico del primo capitolo.

SIMULATORI DI CALCIO

■ **LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup**

1) PRO EVOLUTION SOCCER 5
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov 05

La simulazione di calcio più realistica sinora creata. Nel quinto episodio brillano la fisicità negli scontri e le dinamiche del pallone.

2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
L'episodio della serie *FIFA* che ha dimostrato la propria maturità. *FIFA 06* non è riuscito a fare il passo in più.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ **LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2**

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: [illegible] Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: [illegible]

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03 VOTO
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

4) BROTHERS IN ARMS Apr 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Demo:** Lug 05
Il comando di un plotone di paracadutisti nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa".

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02 VOTO
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 02
I combattimenti tra i Mech del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti!

SIMULATORI DI GUIDA

■ **LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer**

1) GTR - FIA GT RACING GAME
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 04/DVD Apr 05

A parte qualche "neo" di personalità, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC.

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna.

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03 VO[illegible]
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer.

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Lug 01 ■ **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante.

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ **LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer**

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: Ott 04

La formula vincente della serie *Total War* sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare.

2) BLACK & WHITE 2 Ott 05
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il simulatore di divinità per eccellenza si è sposato alla perfezione con lo stile RTS.

3) WARCRAFT III Ago 02 VOTO 9
Casa: Blizzard Distributore: Vivendi
■ **Guida:** Set 02/Ott 02 ■ **Demo:** Nat 0[illegible]
Un classico del genere torna più splendente che mai: giocabile, coinvolgente e con quattro razze disponibili.

4) AGE OF EMPIRES III Nov [illegible]
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 05/Nat 05
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo.

5) COMMANDOS 3 Nov 03 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 04 ■ **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich.

STRATEGIA A TURNI

■ **LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers**

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Nat 05

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa: Strategy First Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 02 ■ **Gioco completo:** BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) MASTER OF ORION III Apr [illegible]
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Diplomazia, spionaggio e battaglie tra flotte spaziali. La galassia ci attende in qualità di leader.

5) HEROES OF M&M IV Apr 02
Casa: 3DO Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Dic 02 ■ **Demo:** Nessuno
Coinvolgente e longevo, uno dei più validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Giù 05
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giù 03 ■ **Guide:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision IT
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **StarMaker:** DVD Nat 05
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2006 Dic 05
Casa: Sega Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 05
Anche in questa edizione i ragazzi di SI Games si confermano i numeri uno nei gestionali calcistici

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO
Casa: Take 2 Distributore Take Two Italia
■ **Trucchi:** Gen 04 ■ **Gioco completo:** Dic 04
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) [illegible]
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
[illegible]
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Soluzione:** Feb 00 ■ **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8
Casa Digital Jester Distributore. E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa. THQ Distributore. Halifax
■ **Soluzione:** Gen 04 ■ **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) PRINCE OF PERSIA SPIRITO GUERRIERO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Dic 04 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Dic 04/DVD Apr 05

Duelli e acrobazie spettacolari sono le chiavi di questo eccezionale gioco d'azione. Il Principe non è mai stato così bello e tenebroso.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa Rockstar Games Distributore Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
■ **Sol:** Dic 02 - Gen 03 ■ **Gioco completo:** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL. CHAOS THEORY Feb 05
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 05 ■ **Demo:** Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa Eidos Distributore Leader
■ **Guida:** Set 04 ■ **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

SIMULATORI DI VOLO

■ LE PIETRE MILIARI: Red Baron, Gunship, Falcon 3.0, Aces of the Pacific, 1942 Pacific Air War

1) FLIGHT SIMULATOR 2004
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Set 03 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

I cento anni del volo a motore e i venti della serie Flight Simulator non potevano essere festeggiati in maniera più ricca e affascinante!

2) FALCON 4.0 Allied Force Ott 05
Casa. Graphsim Ent Distributore Imp. Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Torna il più complesso e profondo simulatore da combattimento. La grafica è l'unico aspetto datato

3) IL-2 FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Patch:** Lug 05 ■ **Gioco completo:** Lug 05
Il migliore simulatore di volo sulla Seconda Guerra Mondiale con nuovi aerei e campagne dinamiche

4) LOCK ON MODERN AIR COMBAT Gen 04
Casa: Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 03
Sei velivoli contemporanei su cui combattere nello scenario del Mar Nero, per l'erede di Flanker 2.5

5) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa Hasbro/Microprose Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B-17 e vestiamo i panni dei dieci membri dell'equipaggio. Anche in budget

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Pool of Radiance, Dungeon Master, Baldur's Gate

1) NEVERWINTER NIGHTS
Casa: Atari Distributore: Atari
[illegible]
Soluzione: Nov 02/Dic 02/Nat 02
Demo: DVD Feb 03, Mar 03

Indispensabile, se vogliamo vivere un'avventura nei panni dell'Eroe, o in quelli di chi decide il destino di un'intero mondo!

2) MORROWIND Mag 03
Casa Bethesda Distributore Ubisoft
■ **Sol:** Set 02/ Ott 02 ■ **Gioco c.+Bloodmoon:** Apr 05
Libertà assoluta e tante avventure ci aspettano nel mondo di Vvardenfell. In italiano grazie alla patch

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Ago 00/Dic 01 ■ **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05
Casa LucasArts Distributore Activision
■ **Sol:** Mag/Giu 05/Lug 05 ■ **Demo:** Nessuno
Tornano i Cavalieri della Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente anche se poco innovativo

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05
Casa EA Sports Distributore DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7
Casa EA Sports Distributore DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema

6) TOP SPIN Dic 04
Casa. Microsoft Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Dic 04 VOTO
Casa Activision Distributore Activision Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il sogno di tutti i videogiocatori appassionati di skateboard: giocabilità e Story Mode d'eccezione

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2 Ago 05 VOTO
Casa EA Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Apr 05 ■ **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

GIOCHI DI RUOLO ONLINE

1) WORLD OF WARCRAFT Mar 05 VOTO 9
Casa Blizzard Distributore Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) EVERQUEST II Gen 05 VOTO
Casa Sony Online Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa NCsoft Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO
Casa Sega Distributore C T O
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Ott 05 VOTO 8
Casa Majesco Distributore Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Set 05 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 1/2
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **DARK HELL KNIGHT**
FPS
1. Half-Life 2
2. Doom 3
3. F.E.A.R.
4. Far Cry
5. Call of Duty 2

■ **ENDEKO**
Giochi di ruolo
1. Morrowind
2. Gothic
3. Gothic II
4. Arcanum
5. Diablo II

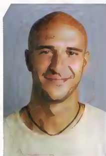
■ **HALFISTA**
FPS
1. Half-Life
2. Half-Life 2
3. Half-Life: Blue Shift
4. Quake
5. Doom

■ **SLAVE ZERO 1990**
RTS
1. Rise of Nations
2. Empire Earth
3. Imperivm Le Guerre Puniche
4. Stronghold: Crusader
5. Patrician III

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 055/3247352
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/7326048
POWER UP 02/783676
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711



Sfide all'ultimo frag, Mod da sviluppare e da scaricare, editor per manipolare poligoni e texture, videogiochi da rivalutare e un mondo online tutto da vivere. Benvenuti nel Next Level curato da Raffaello Rusconi!

next LEVEL

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018

QUAKE 4 DEMO
[GMC] - Quake 4 Demo Server #1
213.140.8.218:27000
[GMC] - Quake 4 Demo Server #2
213.140.8.218:27000

OFFICIAL BATTLEFIELD 2
[GMC] - Battlefield 2 Server #1
213.140.8.217:16577
[GMC] - Battlefield 2 Server #2
213.140.8.218:16577

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?
Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

Evento

I WORLD CYBER GAMES 2005

Singapore, la città stato asiatica, organizza un sensazionale spettacolo. E l'anno prossimo tocca a Monza!

MENTRE i termometri di mezza Italia segnavano temperature vicine allo zero, un gruppo di sedici italiani sudava copiosamente sotto il sole di Singapore, incantevole metropoli dove tutto è "divieto" (per esempio, è proibito importare e consumare chewing gum).

La nazionale italiana videogiochi, accompagnata da Cristina Cavalli di NGI, stava infatti sperimentando la calda accoglienza a base di temperature tropicali della città definita un "Parco giochi con pena di morte" dallo scrittore William Gibson. La motivazione di tale viaggio era la partecipazione all'edizione 2005 dei World Cyber Games, la quinta dopo Seoul, Daejon, ancora Seoul e San Francisco. GMC era naturalmente presente all'evento (anche nelle vesti di giocatori), a quella che sarà ricordata come l'edizione migliore dei WCG, con un'organizzazione impeccabile: niente ritardi, moltissimi visitatori e uno show sul palco eccezionale.

Il Suntec City Center, un agglomerato di 9 torri (grattacieli) che ospita uffici, sale congressi e l'immancabile centro commerciale (Singapore è la città che ne conta il maggior numero al mondo) è stato teatro delle sfide basate su sei videogiochi per PC e due per Xbox. Le discipline ufficiali selezionate erano *CounterStrike: Source*, *Warcraft 3: The Frozen Throne*, *Starcraft: Brood War*, *FIFA 2005*, *WarHammer 40.000: Down of War*, *Need For Speed Underground 2*, *Halo 2* (Xbox) e *Dead Or Alive Ultimate* (Xbox). Questi i titoli che hanno richiamato circa 700 giocatori provenienti da 67 nazioni, pronti a spartirsi un ricco montepremi pari a 400.000 dollari. Come al solito, le cifre erano da capogiro, soprattutto se si considerano i quasi 39.000 spettatori presenti nella sola giornata finale, pronti a godersi lo spettacolo offerto dal netgaming.



La campagna pubblicitaria è stata massiccia: anche gli autobus portavano il logo dei WCG!

L'edizione di quest'anno verrà ricordata anche per la prima partecipante di sesso femminile, riuscita a qualificarsi in Austria a *DOAU* in mezzo a tanti agguerriti giocatori maschili. La ventiquattrenne Verena Vlajo ha abbattuto un'altra barriera nel mondo degli sport elettronici, pur se ha confidato in un'intervista con il nostro AKirA di essere riuscita a qualificarsi solo perché il suo avversario nella finale non si è presentato a causa di una sbronza. Questo, però, nulla toglie a una esperta giocatrice quale Verena, che nella sua carriera ha disputato ben 81 LAN party e che si è meritata il suo posto in nazionale, se non altro per averci creduto.

I tornei sono risultati molto avvincenti e, come tradizione del WCG, hanno presentato parecchie sorprese. Nella finale di *CounterStrike: Source*, per

La prima volta degli U.S.A.

Statunitensi alla ribalta, dopo aver mancato la vittoria più d'una volta per poche medaglie.

Gli Stati Uniti sono sempre stati grandi protagonisti degli sport elettronici, sia come organizzatori con gli eventi CPL (ricordiamo che i World Cyber Games sono di provenienza coreana e patrocinati da Samsung), sia come giocatori. Sono, infatti, gli americani quelli che di solito fanno registrare i migliori risultati. Tuttavia, non erano mai riusciti a conquistare il primo posto nel medagliere del WCG, per colpa del dominio coreano negli RTS e degli ottimi risultati conseguiti dalla Germania nel 2003 e dall'Olanda nel 2004. Hanno centrato l'obiettivo con l'edizione 2005 di Singapore, grazie agli ori vinti nelle prove di *Halo 2* e di *Counterstrike: Source* e all'argento di *Warcraft 3: TFT*. L'ottima prestazione degli statunitensi segue a ruota i risultati ottenuti recentemente dalla compagine a stelle e strisce agli ESWC parigini, in cui gli USA avevano conquistato il medagliere con gli ori di *CounterStrike* maschile e femminile. Speriamo che l'anno prossimo, sul suolo italiano, la nostra nazionale riesca a regalarci quelle soddisfazioni che aveva ottenuto nelle prime edizioni di questa manifestazione.



La nazionale italiana non è riuscita a imporsi, pur dimostrando "interessanti prospettive per il futuro".

esempio, il team statunitense 3D (ha vinto 50.000 dollari) ha dovuto sconfiggere il Kazakhstan (consolatosi con 25.000 dollari) per bissare il risultato dell'anno scorso e candidarsi, per la seconda volta, al titolo di campione olimpico.

I nazionali asiatici, invece, hanno battuto Francia (GG) Germania, (Mouz) e Russia (Virtus.Pro), l'una dopo l'altra, eliminando tre delle nazioni favorite. Terzo posto per i canadesi EG (hanno portato a casa 10.000 dollari). A *Worcraft 3: TFT* la vera notizia è stato il terzo posto di 4K.Grubby (ha vinto la bellezza di 5.000 dollari): l'olandese, che arrivava primo a qualunque torneo da circa un anno e due mesi, incredibilmente ha perso in semifinale contro l'americano Shortround (10.000 dollari vinti), il quale si è dovuto poi piegare allo strapotere del cinese Sky (il suo premio è stato di 20.000 dollari), dimostratosi di gran lunga il migliore in questa rassegna. *Starcraft: Brood War* è il torneo che annualmente ha visto come vincitrice la Corea: tradizione confermata con f0ru seguito dalla Russia con [3D]Androide e dall'exploit dell'Australia con Legionarie. È curioso segnalare il fatto che, per la prima volta, la razza usata dai vincitore è stata quella Protoss, non la "solita" Terran.

FIFA 05 ha visto il riaffermarsi, dopo un anno di assenza, del tedesco dagli occhi di ghiaccio Styla, che ha vinto in finale con il russo Alex. Terzo posto per la Spagna con eDuYepp. *WarHammer 40.000: DoW* ha visto trionfare un coreano, tmg.Select, seguito dai compagni di clan Quanchi e Insane, un brasiliano e un tedesco. I risultati di *NfSU 2* hanno visto il Brasile quale mattatore, con primo e secondo posto, rispettivamente GearGG e N4_Godsmack; al terzo posto il russo USSR_MrKot.



Sito di riferimento
www.worldcybergames.com



Le nazioni in gara ai WCG 2005 erano ben 67.

Reportage

IL WCG TRICOLORE

Piuttosto deludenti i risultati della nostra nazionale, anche se si accende qualche speranza...

Si poteva fare di più. Un quarto posto, seguito da due sconfitte nei quarti è un po' pochino per una nazione come l'Italia. È il secondo anno che la nostra squadra non porta a casa nulla, se non qualche timido segnale di miglioramento in discipline dove mai era riuscita a distinguersi. È il caso di *WorHommer 40.000: DoW*, un RTS. Il quarto posto di The|Android (il buon Emanuele Colombo ha vinto la bellezza di 1.000 dollari in prodotti hardware) allo strategico Relic è, infatti, un risultato storico, soprattutto se si valuta la scarsa preparazione (dovuta a motivi di lavoro) con cui questo cyber atleta è giunto all'evento. Nei quarti di finale è riuscito addirittura a superare il tedesco Tot. Left, uno dei grandi favoriti, con un secco 2 a 0, perdendo poi nella semifinale contro Select, vincitore imbattuto del torneo. Gli altri risultati degni di nota vengono dai deathmatch 2 contro 2 a *Halo 2* su Xbox: Alberto Nocita e Giovanni Demeo, AJ e Lucifer del clan A+R (AgonyRealm) sono riusciti ad arrivare fino a quarti di finale, perdendo con la Germania in match molto combattuti. Un altro risultato di spicco è il piazzamento ottenuto da Sebastiano Trusso in *FIFA 05*, anche lui uscito ai quarti ma contro Styla, vincitore finale del torneo, con cui però è riuscito a vincere una partita infliggendo a questo specialista la prima sconfitta della sua storia a un WCG. Peccato, poi, che nella terza partita TM.Sebatr abbia perso un po' la testa, uscendo sconfitto con una grande differenza di reti. Tutti gli altri rappresentanti del tricolore non hanno raggiunto la fase a eliminazione diretta, con maggiore o minore gloria, secondo i casi. Da raccontare rimane solo ciò che è successo ai nostri di *CS: S*, i Play.it, che si erano presentati in 3 quando a giocare bisogna essere come minimo in cinque (unico caso simile in tutto il WCG). Dopo aver perso contro i favoriti del girone, i Cathgamer norvegesi, si apprestavano a giocare in inferiorità numerica anche contro la Serbia e Montenegro. Bellissimo, invece, il gesto dei nostri avversari, che volevano "passare" un loro giocatore all'Italia per disputare un 4 vs 4; purtroppo, i severi regolamenti vietavano questi "scambi", quindi hanno gareggiato in tre pur di fare uno scontro alla pari, guadagnando la stima e la simpatia di tutti gli addetti ai lavori, e il premio virtuale "Fair Play" di GMC.



La quarta posizione di The|Android è stato il miglior piazzamento italiano di sempre in un RTS.

Sito di riferimento:
www.worldcybergames.it

Finali

IL CPL WORLD TOUR ARRIVA AL CAPOLINEA

Ripresa anche da MTV la tappa finale che ha visto gli italiani grandi protagonisti.





QUANTE volte un videogiocatore si è sentito dire da amici e parenti: "Smettila con questi giochetti inutili"? Di fronte a questa affermazione, d'ora in poi, il popolo che vive con mouse e tastiera potrà rispondere con una semplice cifra: 111.000 dollari.

Non è il costo di un bolide di lusso, ma è quanto un ragazzo di Genova, spesso protagonista sulle pagine di GMC nella sezione riguardante il CPL World Tour, ha guadagnato in un anno di tornei internazionali. Stermy (Alessandro Avallone) è arrivato terzo alla finale di questa manifestazione, portandosi a casa la bellezza 70.000 dollari che, uniti ai 41.000 dollari guadagnati in precedenza, gli hanno permesso di conquistare il record italiano assoluto. Alessandro Avallone è diventato da poco un giocatore professionista e ha scelto un campo difficile, quello degli FPS con *Painkiller*. Ma non è il solo italiano ad aver stupito.

Play^it.Booms, all'anagrafe Vincenzo D'Aurelio, è arrivato quinto vincendo 35.000 dollari nella sola finale (in tutto il World Tour ha accumulato ben 39.750 "verdoni") e ha commentato con il termine "miracolo" il suo piazzamento finale. Non si può parlare solo di fortuna, perché questi ragazzi hanno delle qualità e le hanno mostrate nel momento in cui contava. Anche il suo compagno di clan, Play^it.Forrest (Nicola Geretti), si è ben comportato, piazzandosi ottavo e vincendo ben 12.500 dollari (per lui un bottino totale di 17.875 dollari).

Questo eccellente risultato è frutto di tanti sacrifici e di una voglia incredibile di vincere dei nostri rappresentanti tricolore. Si è ben comportato anche il loro team www.teamplay.it, che ha creduto in questi "cyber-atleti" e ha investito su di loro permettendogli di partecipare a tutte le tappe del World Tour (Stermy ha lasciato il clan dopo le prime tre tappe).



La finale è stata a senso unico, ma non per questo avara di emozioni.

Com'era facile immaginare, gli occhi dei tifosi erano puntati sulla finalissima, svoltasi con la formula della partita unica in un Nokia Theatre strapieno (situato a Times Square, una delle piazze più famose della Grande Mela) e ripresa da MTV America. Le attenzioni dei bambini americani erano puntate sul loro beniamino e connazionale, Johnathan "Fatal1ty" Wendel, che aveva già perso uno scontro la sua nemesi, l'olandese Voo (intervistato da GMC sul numero di Natale) nelle "Winner Bracket". Fatal1ty è stato costretto a una rimonta epocale: vincere due partite contro il suo rivale di sempre. Alla fine, Johnathan c'è l'ha fatta, trionfando nella finale del CPL World Tour 2005 (portando a casa la bellezza di 150.000 dollari, mentre Fnatic.Voo si è potuto consolare con 100.000 dollari!).

La manifestazione ha ottenuto un successo "clamoroso" sia per i giocatori, che ora possono guardare al professionismo con fiducia, sia per il netgaming stesso.



Sito di riferimento
www.cplworldtour.com

Stermy diventa un F-Player

Il team di Fatal1ty ha un nuovo affiliato tricolore!

Free Player Organization, questa è l'organizzazione di cui fa parte Alessandro Avallone da poco prima della finale del CPL World Tour. Creata dallo stesso Fatal1ty con lo scopo di promuovere il netgaming nel mondo e di dare aiuto a chi volesse essere un Pro Gamer (sul suo sito ufficiale **www.fatal1ty.com** troverete anche una guida su questo argomento), questa squadra ha aperto le braccia a Stermy, che è diventato il primo europeo a farne parte. Insieme a loro due c'è Brian "Zen" Grapatin, un ragazzo americano. Singolare la storia del nostro atleta: dapprima si è fatto un nome nei server di *Quake 3: Arena* raggiungendo lo status di miglior giocatore in duello, militando in clan come LQ, Dog e Tulls. Accortosi che la scena internazionale di *Quake 3 Arena* stava morendo, ha deciso di cimentarsi con *Unreal Tournament* e ha partecipato ai WCG del 2004, tenutisi a San Francisco. Poi, il passaggio a *Painkiller* e l'inizio del CPL World Tour con la recente consacrazione a primo Pro Gamer italiano!

Sito di riferimento
www.stermy.com



Stermy era concentratissimo in ogni sua partita.

Mod per HL 2

ASSAULT

Il minimo indispensabile, ed è già abbastanza.

- **Sviluppatore:** HL2: Assault Team
- **Genere:** Sparatutto
- **Dimensioni:** 74 MB
- **Internet:** www.hl2assault.com

ALCUNI sparatutto online tendono a complicare inutilmente le cose, ma non è il caso di *Half-Life 2: Assault*. In questo Mod, troviamo solo lo stretto necessario, ovvero scegliere se attaccare o difendere e, in entrambi i casi, l'unico obbiettivo è disintegrare gli avversari.

Ambientato nel periodo di tempo in cui Gordon Freeman era intrappolato nel teletrasporto, *HL 2: Assault* mette il giocatore nei panni di un Ribelle o di un Combine. Nel primo caso, l'obiettivo è distruggere alcune specifiche apparecchiature aliene, adeguatamente segnate e numerate sulla mappa, in modo da non dover fare altro che raggiungerle in sequenza respingendo gli attacchi dei Combine. Detta così, suona effettivamente fin troppo semplice, ma il valore di questo Mod risiede proprio nello splendido lavoro di design di ciascun livello e nell'atmosfera, abilmente ricalcata sull'opprimente periferia di City 17.

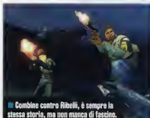
Il compito della squadra Combine è ancora più semplice: difendere a tutti i costi. Per riuscire nell'impresa, sono necessarie buone doti di coordinazione e gioco di squadra, in quanto i Ribelli tenderanno ad andare dritti agli obiettivi, attraverso le strade, esponendosi quindi al rischio di imboscate.

Per vincere, i Combine devono contrastare l'avanzata dei Ribelli per cinque minuti, un tempo abbastanza lungo da consentire lo svolgimento di piani di attacco complessi. *HL 2: Assault* è ancora in fase Beta, ma sono già disponibili cinque mappe in cui esercitarsi.

INSTALLAZIONE

1. Lanciate la procedura guidata di installazione.
2. Indicate la cartella **X:\Programmi\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods\hl2as** dove X è la partizione dell'hard disk in cui avete installato *Half-Life 2*.
3. Riavviate Steam e lanciate il Mod dal menu Giochi.


La mappa, in alto nell'interfaccia, aiuta a districarsi tra gli obiettivi.


Combine contro Ribelli, è sempre la stessa storia, ma non manca di fascino.


VERDETTO
Nulla di nuovo sotto il sole, ma realizzato con cura e molta passione per il design delle mappe.

Mappa per Civilization IV

LA TERRA

Il mondo a portata di LAN.

- **Sviluppatore:** Rhye
- **Genere:** Strategia
- **Dimensioni:** 39 KB
- **Internet:** ww.tinyurl.com/bBzcB

ALLA splendida riproduzione del pianeta Terra presente in *Civilization IV* manca un piccolo dettaglio, che basterebbe a renderla perfetta.

Benché i territori siano rappresentati in modo corretto, lo stesso non può dirsi per tutte le civiltà del gioco. È qui che entrano in scena i veri appassionati, come questo gentilissimo autore di mappe di Firaxis Games, chiamato Rhye, che ha pubblicato sul forum di CivFanatics una mappa della Terra più completa, con tutte le 18 civiltà del gioco sbloccate, tramite l'editor, e correttamente posizionate. I giocatori particolarmente ambiziosi potranno finalmente conquistare il nostro piccolo pianeta in uno scenario davvero realistico.

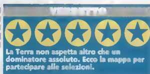
Ovviamente, sono presenti alcune inesattezze, ma non c'è dubbio che sia questa una delle mappe che ci si aspettava fossero presenti nel gioco sin da subito. Un altro piccolo difetto, che potrebbe seriamente rovinare l'esperienza di gioco, è la "pesantezza" di questa versione della Terra in termini di memoria occupata. A quanto pare, un PC con un 1,5 GB di RAM è appena sufficiente per mantenere la fluidità a livelli accettabili e 2 GB sono consigliabili per dormire sonni tranquilli. Ma che sarà mai, un po' di vile hardware in cambio del dominio sul mondo?

INSTALLAZIONE

1. Decomprimete l'archivio contenente il salvataggio nella cartella **My Games\Sid Meier's Civilization 4\Saves\WorldBuilder** all'interno della cartella **Documenti**.
2. Caricate il salvataggio




In giro per la mappa è possibile incontrare tutte le 18 civiltà del gioco.


VERDETTO
La Terra non aspetta altro che un dominatore assoluto. Ecco la mappa per partecipare alle selezioni.

Mod per Doom 3

CLASSIC DOOM 3

Un'operazione di lifting perfettamente riuscita.

- **Sviluppatore:** Flaming Sheep Software
- **Genere:** Sparatutto
- **Dimensioni:** 159 MB
- **Internet:** http://cdoom.d3files.com

A sei mesi di distanza dalla pubblicazione della prima versione Beta, giunge a compimento il progetto *Classic Doom 3*, ovvero il tentativo di ricostruire l'originale capolavoro di id Software con l'ultimo motore grafico sfornato da Carmack e soci.

Nato per puro divertimento, come spesso accade in questi casi, *Classic Doom 3* ha ben presto suscitato un interesse tale da convincere i suoi creatori a rifinirlo sin nei minimi dettagli, ma non abbastanza da spingere il progetto fino a comprendere tutti i livelli di *Doom*. In compenso, la prima versione stabile di *Classic Doom 3* include tutti i livelli della versione shareware di *Doom*, ovvero l'intero episodio "Knee Deep in the Dead", con tanto di colonna sonora interamente risuonata con veri strumenti musicali. Oltre alle ultime mappe mancanti, e alla correzione dei numerosi bug che affligevano alcuni livelli già pubblicati, la versione 1.0 di questo Mod corona il lungo periodo di sviluppo con l'aggiunta della modalità Deathmatch, assolutamente indispensabile per considerare tale un rifacimento di *Doom*.

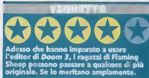
Adesso che il lavoro di Flaming Sheep Software è giunto al termine, è possibile valutare la qualità di questo Mod, che piacerà certamente a chi ha divorato *Doom* più di un decennio fa, ma che non rende forse pienamente giustizia al motore grafico utilizzato e mostra quanto *Doom 3* sia profondamente diverso dai suoi predecessori. Unico appunto: la sequenza narrativa iniziale è più comica che suggestiva e non lascia presagire l'alta qualità del Mod nel suo complesso.

INSTALLAZIONE

1. Create una cartella **cdoom** all'interno della cartella **Doom 3**.
2. Decomprimete l'archivio nella cartella **cdoom**.
3. Lanciate *Classic Doom 3* dal menu Mods del gioco.


Visti da vicino, gli Imp sono creature di incredibile fascino e pericolosità.


Una pistola può ben poco contro quei denti scintillanti.



Mod per Doom 3 e Quake 4

GTX

Il Doom Engine si veste di nuovi e

- **Sviluppatore:** Xtreme-LAb
- **Genere:** Sparatutto
- **Dimensioni:** 36 MB
- **Internet:** www.xtreme-lab.net/gtx

BENCHÉ dotato di un "pedigree" di tutto rispetto, l'ultimo motore grafico di id Software non è, forse, destinato a passare alla storia come i suoi predecessori, complice l'uso meno spettacolare degli algoritmi di pixel shading, a fronte di una concorrenza molto più agguerrita in questo settore (vd. la recente aggiunta degli effetti HDR al già ottimo Source Engine di Valve).

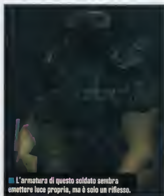
A essere sinceri, è innegabile che l'estrema pulizia del rendering di *Doom 3* e *Quake 4* non riesca a compensare del tutto la mancanza di alcune caratteristiche largamente sfruttate in altri giochi. Vista la latitanza di id su questo versante, era prevedibile che gli appassionati provassero da soli a scoprire di cosa è capace il Doom Engine se spremuto a dovere. I Mod *GTX* per *Doom 3* e *Quake 4* rappresentano un tentativo in questa direzione, sicuramente interessanti da osservare e realizzati interamente in Italia. Tra gli effetti aggiunti al rendering di *D3* spiccano il Bloom Shader e il Parallax Mapping, conditi da una gran quantità di nuove superfici riflettenti e texture metalliche ancora più realistiche.

Nel complesso, sembra di vedere un altro gioco, decisamente più vario sul fronte cromatico e con forti contrasti di luce, anche se l'effetto Bloom tende ad appiattire le superfici e a sottrarre realismo anziché aggiungerlo. In ogni caso, *GTX* mette in luce alcune potenzialità nascoste di questo motore grafico, che è un peccato vedere così poco utilizzato al di fuori degli uffici id Software.

INSTALLAZIONE

1. Create una cartella **GTX** all'interno della cartella **Doom 3** e una directory **GTXQ4** in quella **Quake 4**
2. Decomprimete gli archivi nelle rispettive cartelle appena create
3. Lanciate i Mod dai menu Mod di *Doom 3* e *Quake 4*




L'armatura di questo soldato sembra emettere luce propria, ma è solo un riflesso.





Mod per Half-Life 2

COMBINE DESTINY

Dannati ribelli, vi fermeremo a tutti i costi!


Ecco i nostri baldi commilitoni all'inizio della storia. Peccato che muoiano presto.


Gli Headcrab risultano, come al solito, parecchio antipatici e fastidiosi.

- **Sviluppatore:** Combine Destiny Team
- **Genere:** Sparatutto
- **Dimensioni:** 92 MB
- **Internet:** http://cd.bounced.de

L'idea alla base di *Combine Destiny* è semplice e ambiziosa al tempo stesso: mettere il giocatore nei panni di un soldato Combine e fargli vivere una sorta di *Half-Life 2* al contrario. Ne consegue che i nemici, questa volta, portano jeans e maglietta e gli amici hanno una grossa maschera con gli occhiali luminosi.

Normalmente, i Mod che propongono avventure single player sono anche i più deludenti, a meno che i level designer coinvolti nel progetto siano di assoluto valore, mentre è facile che un Mod multiplayer (tipo il *Capture The Flag* dello stesso *Half-Life 2*) migliori con il tempo, man mano che vengono create le mappe più belle. Per questo motivo, *Combine Destiny* merita decisamente un plauso, visti gli alti livelli di sfida e coinvolgimento proposti. Trattandosi di Combine, gli sviluppatori hanno deciso saggiamente di evitare ogni possibile analogia con Gordon Freeman e la sua spiccata personalità da eroe solitario, evitando di caratterizzare in alcun modo il protagonista: è sufficiente guardare in faccia un altro soldato Combine e sarà come fissare uno specchio. Per lunghi tratti dell'avventura, infatti, il nostro alter ego non agirà in solitario, ma accompagnato da squadre di commilitoni, controllabili con il tasto C (premendo due volte C in rapida successione si ordina al gruppo di seguirci). Le atmosfere iniziali sono riconducibili alle fasi più horror dello stesso *Half-Life 2*, con zombi, Headcrab e Ant Lion a profusione, ma proseguendo ci si troverà faccia a faccia con gli insidiosissimi Ribelli e con luoghi decisamente familiari per chi ha giocato fino alla fine l'acclamato sparatutto di Valve.

Tecnicamente, *Combine Destiny* non fa vedere nulla di nuovo. Armi, creature e ambientazioni sono prese di peso da *HL 2* e l'uso del Source Engine rientra abbastanza nella norma, per scadere a tratti nel già visto. In effetti, si potrebbe rilevare che la maggior parte dei livelli sono piuttosto spogli e scarsamente illuminati (e il buio aiuta anche a nascondere alcuni difetti), ma l'atmosfera rimane, nonostante tutto, credibile e coinvolgente. Del resto, non ci saremmo mai aspettati dai Combine una estrema fantasia nell'arredamento dei locali.

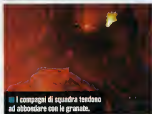
Colpisce positivamente, invece, la vena "labirintica" dei designer dei livelli, forse un po' troppo attorcigliati su se stessi per risultare credibili, ma stimolanti da affrontare e ricchi di bivi e zone segrete.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Decomprimete l'archivio nella cartella **X:\Programmi\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods** dove **X** è la partizione in cui avete installato *Half-Life 2*.
2. Riavviate Steam.
3. Lanciate *Combine Destiny* dal menu Giochi di Steam.




I compagni di squadra tendono ad abbondare con le granate.




La corazza degli Ant Lion è splendida, se osservata da vicino.



Shareware

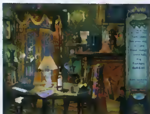
MYSTERY CASE FILES – HUNTSVILLE

A caccia degli indizi emulando Sherlock Holmes!

- **Sviluppatore:** Big Fish Games
- **Genere:** Puzzle
- **Dimensioni:** 15 MB
- **Internet:** www.bigfishgames.com

NEL DVD

NON fatevi ingannare dal nome: non si tratta di un gioco poliziesco alla "CSI", ma di un divertente shareware in cui bisogna dare la caccia a una serie di oggetti sempre più incredibili.



INSTALLAZIONE

1 Cliccate sul file e seguite le istruzioni a schermo, ovviamente in inglese. Vi verrà chiesto dove installare il gioco.

2 Fate partire il gioco mentre siete collegati a Internet: questo passaggio è fondamentale per aggiornarlo e scaricarne piccole parti. Senza collegamento a Internet, potrebbe non essere consentito giocare a *Mystery Case Files*.

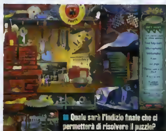
3 La versione shareware vi permetterà di giocare per 60 minuti.

Il nostro fantomatico investigatore deve risolvere ben 15 casi in cui sono seminate quantità sempre maggiori di oggetti (negli ultimi è necessario trovare quasi 50 oggetti in meno di venti minuti). Gli oggetti sono nascosti molto abilmente in alcune locazioni e bisognerà scovarli con pazienza e un po' di fantasia. L'unico problema di *Mystery Case* è che, essendo in inglese, servirà un buon dizionario per capire cosa cercare, a meno di non avere una elevata padronanza della lingua d'Albione. D'altra parte, è anche un'ottima occasione per affinare la conoscenza di una lingua straniera, no?



VERDETTO

Un puzzle game davvero ben riuscito e dannatamente giocabile. Purtroppo, è tutto in inglese.



Quale sarà l'indizio finale che ci permetterà di risolvere il puzzle?



Shareware

BONE - OUT OF BONEVILLE

Simpatia ad alzo zero!

- **Sviluppatore:** TellTale Games
- **Genere:** Avventura Grafica
- **Dimensioni:** 60 MB
- **Internet:** www.telltalegames.com/bone_the_game

NEL DVD

QUESTA avventura grafica, ispirata al primo volume di "Bone", fumetto noto agli appassionati, narra le avventure del piccolo Fone Bone, buffo personaggio in viaggio con i cugini Phoney e Smiley, nel tentativo di tornare a Boneville, la loro città.

L'avventura è ben realizzata: disegnata alla perfezione, con i personaggi principali identici al fumetto e i comprimari carini al punto di star male (i piccoli opossum sono un capolavoro, ci dispiacerà dover rubare loro un oggetto importante), con valide idee come i dialoghi tra più di due personaggi e moltissimi commenti e situazioni divertenti che fanno ricordare l'epoca d'oro delle avventure Lucas.

Il gioco, interamente doppiato in inglese e scaricabile in versione completa a poco meno di 20 dollari, ha purtroppo alcuni difetti. È troppo semplice, breve (lo risolverete in due o tre ore) e rappresenta solo il primo capitolo di una saga il cui secondo episodio (anch'esso a pagamento) dovrebbe uscire la prossima primavera. Un prodotto di qualità, purtroppo troppo corto per valere la spesa.

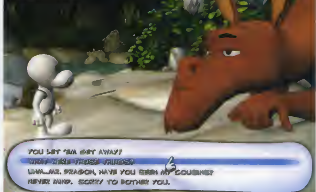
INSTALLAZIONE

1 Scaricate la versione dimostrativa dal sito o dal DVD allegato a GMC di questo mese.

2 Lanciate il file e seguite la procedura di installazione.

3 Siete pronti a giocare, cliccando sul collegamento presente sul desktop!

4 Attenzione: la versione demo è a tempo, dopo alcuni minuti si interromperà.



Il grande drago rosso è un personaggio divertente, per qualche motivo segue il protagonista e lo protegge.



VERDETTO

Molto carino e con dialoghi divertenti. La difficoltà contenuta e la longevità quasi inesistente lo rendono un acquisto a rischio.

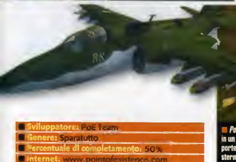
Mod per Battlefield 2

POINT OF EXISTENCE 2

Soffiano temibili venti di guerra in Europa.



■ Non solo elicotteri e carri armati, ma anche MiG e bombardieri Su-24 e 25. Allacciate le cinture!





■ *Point of Existence 2*, ambientato in un ipotetico conflitto moderno, porterà numerosi veicoli nuovi allo sterminato arsenale di *Battlefield 2*.

■ **Sviluppatore:** PoE Team
■ **Genere:** Sparatutto
■ **Percentuale di completamento:** 50%
■ **Internet:** www.pointofexistence.com

AL momento di scrivere questo articolo, *Point of Existence* è giocato online da più giocatori rispetto alla versione standard di Battlefield: Vietnam.

Questo Mod, infatti, può essere considerato il principale precursore dello stesso *Battlefield 2* e prende spunto anch'esso da una ipotetica guerra mondiale, ambientata in un futuro molto vicino, combattuta con armi e mezzi moderni. A prima vista, quindi, una nuova versione di *Point of Existence* potrebbe costituire un forte concorrente alle stesse espansioni ufficiali di Electronic Arts, il che non rientra certamente tra i desideri dei suoi creatori. Ecco perché Tom Patterson, a capo del team di sviluppo, ha deciso di attrarre l'attenzione dei giocatori su un aspetto decisamente innovativo: la creazione di una "fiction".

Il gioco inizia con l'invasione dell'Ucraina da parte di Europa e Stati Uniti, con l'obiettivo di deporre un dittatore violento. I due eserciti credono di poter entrare a Minsk da liberatori, ma scoprono di aver destabilizzato pesantemente la regione. "Proseguendo nella pubblicazione delle varie versioni del Mod, faremo progredire anche la storia e porteremo in guerra nuove nazioni", spiega Patterson. "Le nostre mappe mostreranno l'evoluzione del conflitto".

Gli sviluppatori si attendono molti suggerimenti dai fan su chi far entrare in guerra e contro quale potenza. "Una delle cose che attrae maggiormente i giocatori verso il nostro Mod è la possibilità di avere un ruolo importante nello sviluppo del gioco. Noi chiediamo continuamente il loro parere, valutiamo quali siano i desideri più forti della comunità e cerchiamo di accontentarli".

La prima mappa sarà ambientata in una zona rurale dell'Europa dell'est, ma, con l'accendersi del conflitto, il *PoE* Team distribuirà alcuni scenari di tipo urbano. Una delle mappe di riferimento sarà la celebre Darfur, realizzata per l'attuale *Point of Existence* e recentemente riadattata anche per *Battlefield 2*, caratterizzata da un enorme quantitativo di mezzi blindati. A tal proposito, è garantita una massiccia presenza di nuovi veicoli, perfettamente in linea con lo scenario europeo dal forte sapore di Guerra Fredda, tra cui gli immancabili caccia MiG, i bombardieri Su-24 e 25 e gli APC anfibi MTLB in forza all'Esercito Ucraino. La Germania, in rappresentanza degli occidentali, scende in campo con tank Leopard, sistemi antiaereo Gepard e con l'elicottero Tiger (visto nel celebre film di 007 "GoldenEye").

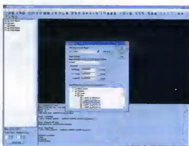
Data l'enfasi di *PoE* sul gioco di squadra, sarà sconsigliabile utilizzare i veicoli da soli, a meno di non volersi trasformare all'istante in un ammasso di lamiere. Il risultato? Un Mod che esalta la meccanica di gioco di *Battlefield 2* e premia soprattutto le squadre molto affiatate.



Crea una mappa

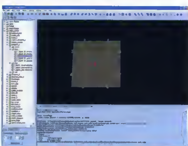
DUNGEON SIEGE

Come creare il proprio dungeon grazie al Siege Editor.



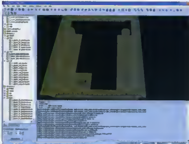
PREPARAZIONE

1 Dopo aver lanciato il Siege Editor, selezionate **New Map** dal menu **File**. Inserite un nome per la mappa (senza spazi e in minuscolo), seguito dal nome con cui verrà identificata nel gioco e da una breve descrizione, prima di cliccare su **OK**. Aprite **New Region** nel menu **File**, selezionate la mappa appena creata e date un nome alla regione. Quindi, selezionate in basso uno **Starting Terrain Node** di vostro gradimento da cui iniziare tra i tanti disponibili, e cliccate nuovamente su **OK**.



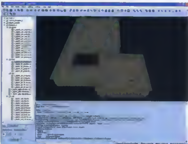
DEFINIZIONE DELLA MAPPA

2 Ora, selezionate dalla finestra a sinistra la cartella **Terrain Nodes** per scegliere i blocchi da aggiungere a quello iniziale divisi per tipologia (es. "dungeon_1") e per morfologia (es. "floor" per i pavimenti). Per posizionarli, selezionate nella finestra principale il blocco a cui collegarli e utilizzate i selettori **Source Doors** e **Destination Doors** in basso a sinistra, che definiscono rispettivamente i lati del blocco di partenza e di quello aggiunto da far combaciare.



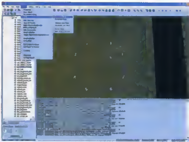
NAVIGAZIONE DELLA MAPPA

3 Per spostarsi all'interno della mappa, si utilizzano gli stessi comandi usati nel gioco: **tasto destro+movimento del mouse** per muoversi nella direzione voluta; **rotellina del mouse** per zoomare; **tasto centrale+movimento del mouse** per ruotare la mappa; **tasto sinistro+tasto destro+movimento del mouse** per muoversi verticalmente rispetto al terreno. Mentre posizionate i vari blocchi, è consigliato salvare spesso cliccando sull'**icona del floppy disk** in alto a sinistra.



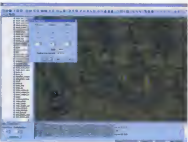
MORFOLOGIA DELLA MAPPA

4 Per un buon editing del livello, è sempre bene aver ben chiara la sua struttura futura, così da evitare di piazzare blocchi che non combaciano e doverli cancellare con un colpo di **Canc**. Il consiglio è di creare per prime le pareti ("wall") e i rispettivi angoli ("corner"), per poi colmare lo spazio delimitato con blocchi di terreno o pavimento ("floor") o blocchi speciali come ponti ("bridge"), scale ("stair"), eccetera. Una volta creato il campo di battaglia, è ora di riempirlo.



CREAZIONE DEGLI OGGETTI

5 Per posizionare gli oggetti di "arredo", aprite il menu **Object**, quindi selezionate la voce **Placement Mode** e de-selezionate quella **Movement Mode**, attivando anche **Auto Snap to Ground** se volete appoggiarli a terra. Fatto ciò, nella finestra a sinistra aprite la cartella **Game Objects**, scegliete l'oggetto da inserire tra quelli elencati, suddivisi per tipologia ("furnishings" per quelli d'arredamento, "weapons" per le armi, eccetera) e cliccate sulla mappa dove volete inserirli.



POSIZIONAMENTO DEGLI OGGETTI

6 Per modificare posizione, dimensioni o orientamento degli oggetti inseriti, aprite il menu **Object**, de-selezionate **Placement Mode** e selezionate **Movement Mode**. Trascinate l'oggetto nel punto desiderato, fate le modifiche necessarie cliccando con il tasto destro sullo stesso e aprendo il menu **Rotation Properties**. **Scale** cambia le dimensioni dell'oggetto, mentre **Pitch**, **Yaw**, **Roll** lo ruotano rispettivamente sugli assi X, Y e Z. Cliccate **Apply** quando siete soddisfatti.

QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: 1-2 ore

COSA SERVE?

- *Una copia di Dungeon Siege*. Dato che è allegato a questo numero di GMC, non dovrebbe essere un problema.
- La patch del gioco DSUpdate1.0-1.11.1462_LocItalian, disponibile all'indirizzo **www.microsoft.com/games/dungeonsiege/8.asp**. Non è necessaria per la copia di *Dungeon Siege* allegata a GMC di questo mese, che è già aggiornata.
- Il DungeonSiegeToolKit1.7 che comprende il Siege Editor, disponibile sul DVD di GMC nella sezione Mod tra il Materiale Aggiuntivo per *Dungeon Siege*.

RISORSE

- Il sito ufficiale Microsoft: **www.microsoft.com/games/dungeonsiege**
- Il sito degli sviluppatori: **www.gaspowered.com/ds1**
- Un sito di modding: **http://garage.gaspowered.com/?q=dsmodding**
- Il Fan Site di Gas Powered Games: **www.gaspowered.com/fansite.php**



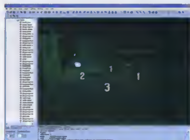
DEFINIZIONE DELLA LUCE AMBIENTALE

7 Innanzitutto, selezionate il menu **View**, quindi **Preferences** e **Rendering** per assicurarvi che la casella **Ignore Vertex Color** sia de-selezionata. Aprite il menu **Lighting**, quindi il sottomenu **Ambient Lighting**. Precisate l'intensità della luce ambientale, sia in generale (**General**), sia per quella riflessa sugli oggetti (**Object**) o sui personaggi (**Actor**). Se volete, potete definirne anche il colore attraverso le pratiche opzioni **Color**, ma attenti a non esagerare con le tinte troppo accese.



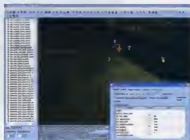
POSIZIONAMENTO DELLE FONTI LUMINOSE

8 Per inserire fonti luminose specifiche, dalla finestra a sinistra selezionate **Game Objects\furnishings\lighting** e create la fonte luminosa che volete. Quindi aprite la cartella **Lights**, scegliete **Point Light** e posizionate i punti luce vicino alle fonti luminose, definendone le proprietà grazie al menu **Light Properties** e attivando tutte le **Options** tranne che On Timer. Per calcolare l'illuminazione globale così generata, dal menu **Lighting** selezionate **Update All Node Lighting**.



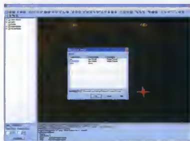
INSERIMENTO DEI NEMICI

9 È giunto il momento di inserire i nemici! Dalla finestra a sinistra, selezionate **Game Objects\actors**, quindi scegliete tra i vari **evil** (classificati per pericolosità) quelli che avete piacere d'affrontare. Una volta posizionati sulla mappa, notate le varie circonferenze concentriche colorate che caratterizzano le reazioni degli avversari computerizzati alla vostra presenza, più ristrette per i guerrieri all'arma bianca, più ampie per i tiratori dalla distanza.



DEFINIZIONE DEI NEMICI

10 È possibile alterare il comportamento precostituito per ogni singolo nemico, selezionandolo prima con il tasto sinistro e poi attivando con il tasto destro il menu contestuale. Cliccando sulla voce **Properties** potete definire ogni singolo dettaglio dell'avversario. Un'opzione particolarmente preziosa per regolare, per esempio, il raggio di spawn dei malefici generatori automatici di nemici contenuti nella cartella **gizmos\generator\automated**.



SALVATAGGIO DELLA MAPPA

11 Una volta inseriti anche i nemici, siete pronti per provare in prima persona il livello appena assemblato. Per salvare quest'ultimo, cliccate sull'**icona del floppy disk**, quindi aprite il menu **File** e selezionate la voce **Save Map as .dsmap**. Nella finestra così aperta, cliccate sulla mappa con il nome corrispondente (quello che le avete dato all'inizio) e date l'**OK**, lasciando inalterato il percorso **Destination File**. Nella finestra seguente, non cambiate niente e cliccate pure su **Start!**



TEST DEL LIVELLO

12 Se tutto è andato come deve, la scritta "Success!" annuncerà che siete finalmente pronti a scendere in campo (o nel dungeon!). Chiudete pure il Siege Editor, lanciate *Dungeon Siege*, selezionate una partita per **Giocatore Singolo**, quindi **Avvia Nuova Partita**, scegliete il protagonista e dovreste vedere la vostra mappa tra quelle disponibili nel menu **Carica Mappa**. Selezionatela, settate il livello di difficoltà e buon divertimento!

Segnalato alla redazione TRACKMANIA

Anche il gioco di Nadeo all'ESWC!

L'Electronic Sports World Cup, la più importante competizione europea nel campo dell'online gaming, ha ufficializzato l'inserimento di *TrackMania* nella lista dei giochi che parteciperanno al torneo. Nadeo, per festeggiare l'evento, ha deciso di distribuire nella seconda metà di gennaio una nuova versione, completamente gratuita, del suo popolare gioco di corse arcade, che comprenderà nuovi blocchi, percorsi e sfide.

Sito di riferimento: www.trackmanianations.com



Segnalato alla redazione BLOODLINES

Quando la passione può più del denaro!

Vampire: The Masquerade – Bloodlines è considerato uno dei migliori GdR degli ultimi anni. Il successo del gioco, però, non è stato sancito dalle vendite, che contrariamente alle attese sono state piuttosto deludenti, bensì dalla passione e dai continui aggiornamenti che gruppi amatoriali hanno pubblicato per correggere il gran numero di problemi che affliggevano il titolo. L'ultima patch (non ufficiale) aggiorna *Bloodlines* alla versione 1.9.

Sito di riferimento: www.3dgamers.com

Si ringrazia Steve "Alex" Holm

I CONTRIBUITI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@futureitaly.it

GENERE: SIMULAZIONE DI CALCIO

Giocato in multiplayer

PRO EVOLUTION SOCCER 5

GMC mette sotto torchio il capolavoro di Konami con la prova online!

GUIDA RAPIDA ALLA MODALITÀ ONLINE

Prima di mostrare le vostre capacità al mondo intero, dovrete effettuare una registrazione online a questo link: http://pes5web.winning-eleven.net/pes5ec/reguser. Una volta inseriti il codice stampato sul retro del manuale di gioco (in maiuscolo!) e una password a vostra scelta, riceverete conferma e sarà subito possibile iniziare l'avventura multiplayer. È da sottolineare il fatto che dovrete tornare sul sito sopraccitato nel caso vogliate modificare la vostra password. L'interfaccia della sezione dedicata al gioco su Internet è quanto mai spartana, come da tradizione della serie. Una volta cliccato su In rete, dalla schermata principale di *PES 5*, digitate la password immessa durante la procedura di registrazione e create un profilo, selezionato il quale vi si presenteranno davanti le seguenti opzioni: Partita Lobby, Partita Rapida, Opzioni di Rete, Dati e Logout. In Dati saranno raccolti i messaggi utili del server (eventuali avvisi di chiusura temporanea per manutenzione e molto altro), mentre in Opzioni di Rete sarà possibile configurare i tasti, impostare il suono, ma soprattutto, modificare le frasi predefinite e i messaggi di prova, utilizzabili rapidamente durante le partite e all'interno delle chat. Andando su Partita Rapida, il server Konami sceglierà automaticamente per voi un giocatore disponibile a una partita immediata. All'interno del server sarà consentito gestire il proprio profilo semplicemente premendo il tasto Start. Grazie ai menu disponibili osserverete le statistiche dei vostri incontri, aggiungerete giocatori alla lista degli amici, vedrete i risultati delle ultime dieci partite disputate, verificherete la vostra posizione nella classifica globale e usufruirete di un servizio di messaggistica privata.



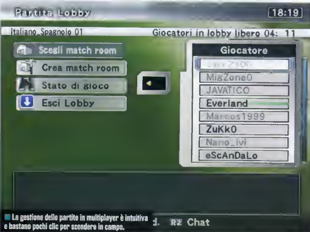
- **Casa:** Konami
- **Sviluppatore:** KCET
- **Distributore:** Halifax
- **Provato su:** Nov 05, 9
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** PIII 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM

LA modalità multiplayer di *Pro Evolution Soccer 5* si propone di essere il fiore all'occhiello del nuovo capitolo del bestseller targato Konami.

I programmatori del colosso giapponese hanno promesso un considerevole aumento della giocabilità online, grazie a un nuovo sistema di collegamento tra gli utenti basato su server. È giunta l'ora di verificare se alle parole sono seguiti i fatti!

Il fulcro del gioco in rete si trova nella modalità Partita Lobby, in cui, probabilmente, trascorrerete la maggior parte del tempo. Sono disponibili quattro server (Inglese, Francese, Tedesco e Italiano-Spagnolo), ognuno dei quali è suddiviso in dieci lobby (sette per il "gioco competitivo", tre per le amichevoli) contenenti, al massimo, cento giocatori ognuna.

Con "gioco competitivo" si intende che a ogni profilo sarà associata una classifica: vincere farà aumentare i punti, essere sconfitti li farà diminuire. L'ammontare dei punti guadagnati/persi non è fisso, ma dipende dal "rango" e dalla classifica dell'avversario. Battere un giocatore di Prima Divisione permetterà di ricevere più punti rispetto a una vittoria contro un utente della categoria Amatori: viceversa in caso di sconfitta. Nel momento in cui scriviamo, sono oltre 30.000 gli utenti registrati e la comunità italiana dà un grosso contributo, specialmente nelle ore pomeridiane e nella tarda serata. Giocare contro avversari del Bel Paese fa piacere, anche perché il lag è (quasi) sempre minimo.



La gestione delle partite in multiplayer è intuitiva e bastano pochi clic per scendere in campo.

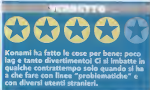
"È raro che il lag influenzi pesantemente le partite"

La conformazione del server Konami dà una mano in questo senso, sfruttando uno speciale expediente per evitare le disastrose sessioni di *PES 4*: il primo tempo viene "hostato" da chi ha creato la "match room", mentre il secondo viene ospitato da chi ha accettato la sfida. Come scritto in precedenza, a meno di non avere una linea particolarmente "volubile" è raro che il lag influenzi in modo pesante le partite con altri player italiani: se ciò accade è perché, la maggior parte delle volte, uno dei due contendenti ha "dimenticato" di chiudere uno o più programmi che sfruttano le risorse della Rete (per esempio, i programmi di chat).

Con i giocatori stranieri la faccenda si fa più complicata: possono capitare partite in cui fila tutto liscio e altre in cui il divario di lag tra la prima e la seconda frazione è addirittura nell'ordine dei secondi, nei casi peggiori. Per fortuna, questo succede saltuariamente e la stessa Konami viene in soccorso dei giocatori permettendo di rifiutare "automaticamente" le partite contro determinati utenti. Tale accorgimento è applicabile anche per evitare di incrociare di nuovo i parastinchi con persone maleducate e/o scorrette.

In definitiva, si poteva fare di più per garantire sempre una buona connessione tra i contendenti, ma i notevoli passi avanti di Konami rispetto all'anno passato lasciano ben sperare per il futuro. È necessaria però un'ultima annotazione in chiave dantesca: "Lasciate ogni speranza voi ch'entrate (con il 56k)"! All'entrata del server dovrebbe esserci la seguente frase per far capire che, purtroppo, l'ISDN è ancora la scelta minima per giocare degnamente.

Paolo "Everland" Dessì GIOCHI COMPUTER



Mondi virtuali

I CAVALIERI D'ARGENTO

Una piccola gemma per gli appassionati di scontri tra Mecha: un gioco online completamente gratuito!

DOPO la generazione di "Goldrake" e "Mazinga", in cui un singolo eroe a bordo di un solitario gigante d'acciaio combatteva intere armate aliene, i cartoni animati giapponesi centrati su scontri tra immensi robot guidati da piloti umani iniziarono a presentare situazioni e ambientazioni più realistiche.

A contribuire a rivoluzionare il genere furono "Gundam", per la qualità delle vicende narrate e, visivamente, la serie di "Robotech/Macross" – che per prima popolarizzò la peculiare fusione tra elementi aerodinamici fantascientifici e realistici.

Silver Knights, sviluppato indipendentemente dal giapponese Haruo Teshima, si rifà a questa lunga tradizione, consentendo di partecipare a scontri all'ultimo sangue al comando di un "Cavaliere d'Argento". Il punto di vista è in terza persona, alle spalle del nostro Mecha, e gli obiettivi sono semplicissimi: gestire al meglio i suoi movimenti e cercare di eliminare il più rapidamente possibile gli avversari che infestano le variegate arene del gioco. L'idea è, sostanzialmente, la stessa delle partite in multiplayer della serie *Quake*, ma con due differenze: la prima è, ovviamente, la natura unica del mezzo che piloteremo; la seconda è che partecipare a questa esperienza non costerà un euro – il software, infatti, è liberamente scaricabile dal sito **www.acid-play.com/download/silver-knights** (sorprendentemente, lo abbiamo trovato parzialmente tradotto in italiano, anche se il file Leggimi resta in inglese), "pesa" solo 8,5 MB e, una volta installato, ci permetterà di impostare immediatamente una partita di allenamento contro l'Intelligenza Artificiale o una battaglia contro altri giocatori via Internet/LAN.



Malgrado la leggerezza del motore grafico, nel gioco non mancano effetti di luce notevoli.

Gli scontri avvengono tra due squadre, ognuna formata da uno o più "Cavalieri". Sono disponibili vari modelli, caratterizzati da un diverso livello di corazzatura, da armamenti personalizzati e dalla facoltà di muoversi più o meno velocemente. Ogni mezzo da combattimento imbarca due armi, definite "principale" e "secondaria", che variano dai banali cannoni laser alla possibilità di effettuare attacchi più esotici – come un colpo vibrato con un maglio di acciaio contro il terreno, che si traduce in una scarica di energia diretta verso il nemico. Prontezza di riflessi e grilletto facile non saranno, dunque, sufficienti e la necessità di scegliere l'arma giusta in base alla situazione introduce in *Silver Knights* una benvenuta componente tattica.

Il gioco è in costante lavorazione. In futuro, il suo creatore vorrebbe implementare una modalità "storia" che leghi più missioni in single player, mentre ogni nuova pubblicazione introduce ulteriori armi, mezzi e aree di combattimento. La versione che abbiamo provato noi (la 0.05) è, a tutti gli effetti, un gioco completo, stabile e divertente.

GIOCHI COMPUTER

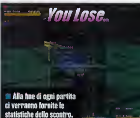
REQUISITI DI COMBATTIMENTO

Silver Knights **gira tranquillamente su un PIII a 700 MHz, anche se il programmatore raccomanda almeno 256 MB di memoria RAM; richiede, inoltre, una scheda grafica 3D con almeno 32 MB RAM e, se si vuole giocare in multiplayer, un collegamento LAN/Internet. Lo spazio occupato su HD è di soli 25 MB. *SK* supporta l'uso di un joystick con fino a 8 pulsanti programmabili e possiamo confermare che tale accessorio rende l'esperienza più godibile e immediata rispetto al controllo da tastiera. Infine, ricordiamo che questo progetto è in continua evoluzione: i requisiti riportati fanno riferimento alla versione 0.05, che è la più recente al momento di andare in stampa.**

Dove vuoi, quando vuoi



Prima di ogni battaglia, i giocatori devono decidere dove avverrà lo scontro – e la natura del terreno influirà direttamente sulle tattiche da seguire. Oltre a varie ambientazioni spaziali, quali basi stellari e asteroidi, *Silver Knights* propone un centro di addestramento e svariati teatri "planetari": foreste, fondali oceanici, colline, deserti, fiumi e così via. Interessante è la libertà di combattere anche all'interno di alcune tradizionali case giapponesi, tra pareti di carta e bambù, e tatami che coprono i pavimenti. Curioso, invece, è il fatto che negli scontri "indoor" ci si accorge, confrontando le loro dimensioni con l'ambiente circostante, di come i terrificanti Mecha siano in realtà modellini alti circa trenta centimetri...



Alla fine di ogni partita ci verranno fornite le statistiche dello scontro.



COME INSTALLARE GLI ADD ON

Il primo passo è cercare l'add on desiderato sfruttando il motore di ricerca di uno dei siti indicati in questa pagina. Recatevi, per esempio, su www.curse-gaming.com e inserite nel motore di ricerca la parola Decursive. Trovato il file, scaricatelo sul disco fisso. Nel 99% dei casi si tratterà di un archivio (Zip, Rar o simili), per cui andrà decompresso con un software apposito (che trovate sui dischi allegati alle versioni CD o DVD di GMC). La destinazione dell'archivio decompresso dovrà essere la cartella \World of Warcraft\Interface\AddOns e dovrà essere a sua volta una cartella con il nome dell'add on. Una volta trovati, scaricati e decompressi tutti gli add on che vi interessano, lanciate il gioco e, nella schermata di selezione del personaggio, cliccate sul pulsante Addons in basso a destra. Si aprirà una finestra in cui avrete modo di selezionare, tra le aggiunte installate, quale utilizzare.
È consentito anche decidere quanta memoria dedicare all'esecuzione degli add on (consigliamo un minimo di 64 MB).

World of Warcraft

WARCRAFT CHRONICLES

Nel dare l'arrivederci ai propri lettori, il Non Morto Ualone parla di una serie di add on e software molto utili al giocatore di WoW.

GIOCATE ***a World of Warcraft*** **e non avete mai installato un add on? Forse, è il caso di scoprire un po' meglio cosa si può fare con alcune di queste simpatiche aggiunte al client del gioco. Innanzitutto, comincio con il segnalarvi un paio di siti utili a ricercare e scaricare gli add on di cui tratterò in questa pagina. Segnatevi questi indirizzi:**
www.wowinterface.com
http://ui.worldofwar.net
www.curse-gaming.com/mod.php.

Ora, vediamo da vicino alcuni degli add on più sfruttati dai giocatori o, per lo meno, quelli con cui mi sono personalmente trovato meglio.

Decursive: Uno degli add on più potenti tra quelli disponibili; probabilmente quello che rischia di valicare il confine tra modifica e trucco. È dedicato a tutte quelle classi in grado di eliminare, tramite una magia, un effetto negativo (magia, maledizione, veleno, malattia, eccetera) che affligge un membro del proprio party o raid. Mentre, normalmente, il giocatore deve selezionare un target e poi lanciare la magia, Decursive consente di fare tutto con un tasto solo, da premere in qualunque momento: sarà l'add on stesso a capire quale magia benefica lanciare e su che membro del raid!

CT Mod: Pacchetto cumulativo di add on di vario tipo, alcuni dei quali veramente molto utili. Tra le altre cose, migliora la visualizzazione delle statistiche relative a ogni singolo membro del party, permette di modificare le barre delle azioni a proprio piacimento, consente una migliore e più chiara gestione dei buff (potenziamenti) attivi e rende personalizzabili gli zaini che il personaggio porta con sé.
CT Raid Assist: Un vero must per chi partecipa spesso e volentieri a imprese che coinvolgano raid di 40 persone. Consente di visualizzare su schermo le statistiche di ogni membro del raid (che diventa, di conseguenza, anche facilmente selezionabile), rende noto a tutti i componenti il mostro con cui sta combattendo il tank, in modo che possano tranquillamente focalizzarsi sullo stesso obiettivo, e offre tante altre opzioni per la gestione di grossi gruppi.
Quick Mount Equip: Simpatico e comodo add on, permette di decidere cosa indossare quando si è in groppa alla propria cavalcatura e cosa vestire, invece, quando ci si muove a piedi. Molto utile per i giocatori che usano particolari capi d'abbigliamento per aumentare la velocità del proprio animale, ma che non vogliono impiegare gli stessi oggetti d'equipaggiamento mentre combattono.

MapCoords: Mostra le coordinate su qualunque punto della mappa di gioco. Eccellente per far capire di preciso a un amico la posizione di cui si sta parlando (per esempio: "Se cerchi questo particolare mostro, recati ad Arathi, nel punto 54,65").
Spell Alert: Eccellente in combattimento. Comunica, tramite una riga di testo che compare su schermo, il nome della magia o dell'attacco che l'avversario sta eseguendo, dando una possibilità al giocatore di porre rimedio per tempo.
Scrolling Combat Text: Altro Mod molto utile per chi vuole capire meglio cosa stia succedendo in un combattimento. Mostra, tramite testo su schermo, i nomi di tutti gli attacchi e le magie eseguite da avversari o alleati.

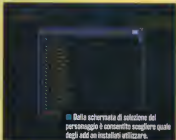
Cari lettori (ma sì, per una volta non vi insulto), la rubrica Warcraft Chronicles, per il momento, si ferma qui. World of Warcraft *ha compiuto quasi un anno di vita e uno degli scopi primari di questa pagina (fare un po' da guida alle caratteristiche di questo meraviglioso MMORPG) si può considerare raggiunto. Non è un addio, comunque! GMC tornerà di sicuro a occuparsi del giocone Blizzard con l'uscita dell'espansione* The Burning Crusade.
Power to the Forsaken!

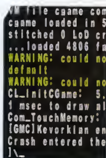



CT Raid Assist consente un'avanzatissima gestione del raid, anche se ingombra un po' lo schermo di gioco.

Sto barando?

**Un add on, generalmente, consente di fare in modo più semplice qualcosa che è comunque realizzabile senza l'impiego di alcun software esterno al gioco.
Il limite tra l'avere un'interfaccia più comoda e il vero e proprio barare è, talvolta, molto sottile. Di certo, un add on non vi consentirà mai di diventare invulnerabili, né renderà più potenti i vostri attacchi, ma di sicuro vi porrà in una situazione di netto vantaggio rispetto a un giocatore che non fa uso di tali aggiunte. È corretto utilizzare modifiche di questo tipo? È una questione morale molto delicata, su questo non ci piove. Noi siamo a favore della personalizzazione delle interfacce nei videogiochi, per cui tendenzialmente guardiamo di buon occhio alle modifiche proposte dalla comunità degli appassionati.**


Dalla schermata di selezione del personaggio è consentito scegliere quale degli add on installati utilizzare.



GMC TRUCCHI

Un livello complicato vi fa perdere il sonno? Volete scoprire tutti i segreti dell'ultimo gioco acquistato? Niente panico: con i trucchi di GMC darete nuova vita ai vostri titoli preferiti!

AGE OF EMPIRES III

Modalità trucchi
Premete il tasto **Invio** per far apparire la finestra di testo in cui inserire i seguenti codici:

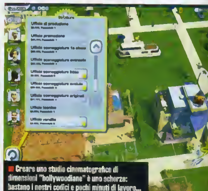
CODICE	EFFETTO
A recent study indicated that 100% of herdables are obese	Fa diventare grassi tutti gli animali presenti sulla mappa
Give me liberty or give me coin	Aggiunge 10.000 monete alle riserve
Medium Rare Please	Aggiunge 10.000 unità di cibo alle riserve
<censored>	Aggiunge 10.000 unità di legno alle riserve
Nova & Orion	Aggiunge 10.000 punti esperienza
tuck tuck tuck	Fa apparire un monster truck rosso con cui girare liberamente per la mappa di gioco
X marks the spot	Sblocca completamente la mappa di gioco
Speed always wins	Velocizza il processo di costruzione degli edifici
this is too hard	Vittoria automatica della missione in modalità single player

Risorse iniziali infinite
Per assicurarvi risorse infinite all'inizio del livello, accertatevi di aver abilitato la visualizzazione dei file e delle cartelle nascoste, poi entrate nella directory di installazione di *Age of Empires III* (Sul nostro PC il percorso da seguire era **C:\Programmi\Ensemble Studios\AoE III\data**) e cercate il file **Proto.xml**. Selezionatelo, cliccatevi sopra con il pulsante destro del mouse ed entrate nelle **Proprietà**. Qui, dovrete disattivare l'attributo **Sola Lettura**. Fate una copia di sicurezza del file, nel caso voleste riportare il sistema alle condizioni originali, e apritelo con Blocco note o con qualsiasi altro programma di editing testuale. Cercate nel listato le stringhe **CrateofWood, CrateofFood, CrateofCoin, CrateofWoodLarge, CrateofFoodLarge** e **CrateofCoinLarge**. Per ognuna, modificate la voce **InitialResourceCount** sostituendo la cifra presente con un numero molto alto (il valore massimo è 99999.000). Per rendere più veloce lo svuotamento delle casse da parte dei vostri coloni, cercate anche la voce **Settler** e modificate l'attributo **GatherGate** inserendo il numero 99999 al posto del valore predefinito. Salvate il file e fate partire il gioco:
le risorse disponibili saranno quasi infinite.


Scorrazzare con una jeep in *AoE III*... non ha prezzo.

THE MOVIES

Per sbloccare tutti gli oggetti nel pulsante di costruzione
Prima di utilizzare questo trucco, dovrete iniziare una nuova partita e proseguire nel gioco fino ad arrivare almeno agli Anni '30, ottenendo le prime Innovazioni tecnologiche. A questo punto, chiudete il programma e abilitate la visualizzazione dei File Nascosti e di Sistema nelle opzioni di Windows Explorer. Andate nella directory del gioco, cercate il file **unlocking.ini**. (sul nostro PC il percorso per raggiungerlo è **C:\Documents and Settings\GMC Movies\Dati applicazioni\Lionhead Studios\The Movies\unlocking.ini**. Naturalmente, al posto di **GMC Movies** dovrà esserci il vostro nome utente) e apritelo con il Blocco note. Se avete appena iniziato una nuova partita, il listato sarà quasi vuoto e conterrà solamente le stringhe **highest_decade=1930** e **RANKPRIZE_1**. Ora, modificate il primo attributo cambiando l'anno da 1930 a 2100 e aggiungete sotto la voce **[prizes]** altre 23 stringhe **RANKPRIZE_XX** sostituendo a XX i numeri naturali che vanno da 2 a 24.


Creare uno studio cinematografico di dimensioni "hollywoodiane" è uno scherzo: bastano i nostri codici e pochi minuti di lavoro...

L'aspetto della vostra pagina ora sarà questo:

highest_decade=2100

[prizes]
RANKPRIZE_1
RANKPRIZE_2
RANKPRIZE_3
RANKPRIZE_4
RANKPRIZE_5
RANKPRIZE_6
RANKPRIZE_7
RANKPRIZE_8
RANKPRIZE_9
RANKPRIZE_10
RANKPRIZE_11
RANKPRIZE_12
RANKPRIZE_13
RANKPRIZE_14
RANKPRIZE_15
RANKPRIZE_16
RANKPRIZE_17
RANKPRIZE_18
RANKPRIZE_19
RANKPRIZE_20
RANKPRIZE_21
RANKPRIZE_22
RANKPRIZE_23
RANKPRIZE_24

Salvate, chiudete Blocco note e riprendete la vostra partita. Noterete che, a dispetto dell'anno in cui vi troverete, tutte le costruzioni saranno disponibili.

CALL OF DUTY 2

Modalità trucchi
Avviate il gioco, entrate nel menu delle opzioni di gioco e attivate la console di comando. Premete il tasto \ nella schermata principale per fare apparire il prompt da cui inserire tutti i codici. Prima di creare scompiglio tra le file tedesche, rimane ancora un passaggio da effettuare. Digitate le stringhe **Developer 1** e **Developer_script 1**, poi premete **ESC**. Noterete che in basso, sulla sinistra, sarà apparso un pulsante con scritto **Carica Partita**. Cliccatevi sopra e selezionate una delle mappe già sbloccate. Fate attenzione a ricominciare un livello esattamente dall'inizio e non da uno dei checkpoint intermedi, altrimenti i codici non funzioneranno. Premete nuovamente \ e scrivete **devmap**, quindi premete Invio. Finalmente, sarete pronti per barare in tutta tranquillità e capovolgere le sorti del conflitto a vostro favore, semplicemente attivando la console e inserendo uno dei seguenti trucchi:

CODICE	EFFETTO
god	Attiva l'invincibilità
give ammo	Riporta al massimo il valore delle munizioni e delle granate
give all	Riporta al massimo i valori delle munizioni, delle granate, dell'armatura e della vita e assegna al personaggio due armi
ufo	Permette di spostarsi velocemente nella mappa attraversando i muri
noclip	Consente di volare e attraversare le pareti
notarget	L'Intelligenza Artificiale dei nemici tenderà a ignorarvi
kill	Il vostro personaggio si suiciderà

CODICE
map *nomelivello*
EFFETTO
Permette di selezionare il livello di partenza sostituendo a *nomelivello* uno dei seguenti codici: **moscow** (Addestramento nell'Armata Rossa); **demolition** (Demolizione); **tankhunt** (Riparare il cavo); **trainyard** (Il condotto); **downtown_assault** (Assalto al centro cittadino); **cityhall** (Il municipio); **downtown_sniper** (Compagno cecchino); **decoytrenches** (Il raid di diversione); **decoytown** (Difendere la posizione); **elalamein** (Operazione Supercarica); **eldaba** (La fine dell'inizio); **libya** (La carica dei crociati); **88ridge** (Rilievo 88); **toujane_ride** (Inferiorità sotto tutti i punti di vista); **toujane** (Riguadagnare il terreno perduto); **matmata** (Assalto a Matmata); **beltot** (Prigioniero di guerra); **crossroads** (Gli incroci); **newvillers** (Il tiger); **breakout** (La scatola della brigata); **duhoc_assault** (La battaglia di Pointe Duhoc); **duhoc_defend** (Ritirata? Stiamo avanzando in un'altra direzione); **silotown_assault** (Il silo); **bergstein** (Verso la collina 400); **hill400_assault** (Ranger fate strada); **hill400_defend** (La battaglia per la collina 400); **rhine** (L'attraversamento del Reno)

■ Una volta trasformato il vostro protagonista in un super soldato, non esisterà più nessun sbarramento in grado di fermarlo.

CODICE
/seta *nomemissione*
EFFETTO
Permette di sbloccare le varie missioni sulla schermata di selezione del livello nel menu principale, sostituendo a *nomemissione* uno dei seguenti codici: **mis_01 9** (La guerra d'inverno); **mis_02 9** (La battaglia di El Alamein); **mis_03 9** (Non un passo indietro); **mis_04 9** (La fortezza di Stalingrado); **mis_05 9** (Gli squadroni corazzati); **mis_06 9** (L'ultima resistenza di Rommel); **mis_07 9** (D-Day); **mis_08 9** (La battaglia di Caen); **mis_09 9** (La collina 400); **mis_10 9** (L'attraversamento del Reno).


■ Il fuoco delle mitragliatrici vi farà il solletico.

GIOCHI COMPUTER

Splinter Cell

Modalità trucchi
Per rendere Sam Fisher ancora più inarrestabile, vi basterà premere **F2** per fare apparire la console di comando. Nel prompt, inserite uno dei seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
invincible *	Sostituendo la cifra 1 a * attiverete l'invincibilità per Sam, mentre con 0 la disattiverete
health	Ripristina completamente l'energia
invisible *	Sostituendo la cifra 1 a * renderete Sam invisibile, mentre con 0 lo farete ricomparire sullo schermo
ammo	Porta al massimo il valore delle munizioni per tutte le armi
fly	Permette a Sam di volare
ghost	Permette a Sam di attraversare le pareti
walk	Disabilita le capacità di volare e di attraversare le pareti
stealth	Mostra su schermo tutte le variabili che determinano la visibilità di Sam
playersonly *	Sostituendo la cifra 1 a * renderete tutti i nemici inoffensivi, mentre con 0 li sbloccherete
killpawns	Elimina tutti i nemici dal livello
summon *nomegadget*	Sostituendo a *nomegadget* uno dei seguenti codici, comparirà davanti a Sam uno dei dispositivi di Third Echelon: **echeloningredient.ecamerajammer; echeloningredient.echemflare; echeloningredient.edisposablepick; echeloningredient.ediversioncamera; echeloningredient.ef2000; echeloningredient.eflare; echeloningredient.efn; echeloningredient.efraggrenade; echeloningredient.elasermic; echeloningredient.elockpick; echeloningredient.emedkit; echeloningredient.erappellingobject; echeloningredient.eringairfoilround; echeloningredient.esmokegrenade; echeloningredient.estickycamera; echeloningredient.estickyshocker; echeloningredient.ethermalgoggle; echeloningredient.ethermalmine; echeloningredient.ewallmine**
quit	Per uscire istantaneamente dal gioco


■ Le fiamme non possono toccare il prode Sam Fisher.



nel prossimo NUMERO

PROVATO!

COMMANDOS STRIKE FORCE

I Commandos di Pyro Studios conquistano la terza dimensione!

ESCLUSIVO!

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Svelato in anteprima esclusiva il nuovo strategico dei Creative Assembly!

IL NUOVO SUPERSEGRETO FPS DI EA!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI FEBBRAIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN EDICOLA DA MARTEDÌ 31 GENNAIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA



Matteo Bittanti propone spesso temi scottanti, che spingono a riflettere sul rapporto tra i videogiochi e la società. Il "filosofo" di GMC risponde alle lettere inviategli a pagina 13.

"La maggior parte dei giocatori pare apprezzare i manifesti promozionali negli spazi virtuali"

La pubblicità è il futuro dei videogiochi

IL successo crescente dei MMORPG dimostra che esistono modelli affaristici alternativi a quelli tradizionali.

L'idea di gustare un videogame sottoscrivendo un abbonamento non è più percepita come un'anomalia. Ogni mese, milioni di giocatori sparsi per il mondo, versano nelle casse di Blizzard, NCsoft e Sony Online decine di migliaia di dollari per vivere avventure virtuali in mondi inesistenti. In un certo senso, i MMORPG sono paragonabili alla televisione pay-per-view: in entrambi i casi, gli utenti pagano per la possibilità di accedere a una serie di servizi, indipendentemente dal fatto che li sfruttino o meno. È legittimo ipotizzare che, in un prossimo futuro, si affermerà anche l'equivalente videoludico della televisione generalista che, com'è noto, si regge grazie alla pubblicità. La formula è semplice: le reti commerciali vendono un determinato "pubblico" agli inserzionisti. Maggiore il valore dell'audience (in termini di potere d'acquisto), maggiore quello degli spazi promozionali. Agenzie come Massive Inc. (**www.massiveincorporated.com**) hanno capito che gli spazi virtuali possono diventare la mecca digitale dell'inserzione pubblicitaria. Dato che le nuove generazioni di consumatori stanno disertando la televisione, in favore dei media interattivi (fonte: Nielsen Media Research, 2004), il videogame potrebbe diventare la nuova meta privilegiata della pubblicità. Intendiamoci, il mercato pubblicitario videoludico americano è ancora risibile: a tutt'oggi, ammonta a poco più di 200 milioni di dollari. Una cifra trascurabile, se paragonata a quella del mercato televisivo - che negli Stati Uniti ammonta a 22 miliardi di dollari l'anno (fonte: Yankee Group) - e a quello della Rete - valutato attorno ai 12 miliardi di dollari (fonte: Yankee Group). Secondo gli analisti, però, il mercato pubblicitario videoludico è destinato a crescere esponenzialmente nei prossimi anni. Le inserzioni "ludopubblicitarie" dovrebbero generare oltre 400 milioni di dollari entro il 2007 e si prevede che la cifra raggiungerà il miliardo di dollari entro il 2010.

Un primo aspetto da sottolineare è che la maggior parte dei giocatori pare apprezzare la presenza di manifesti promozionali all'interno degli spazi virtuali, in quanto accrescerebbero l'effetto di "realismo", almeno stando a una recente indagine di Nielsen Interactive Entertainment. Resta il fatto che la pubblicità nei videogame rischia di produrre clamorosi anacronismi. Recentemente, mi è capitato di vedere un'immagine de *Il Padrino* (Electronic Arts), l'adattamento videoludico dell'omonimo film di Francis Ford Coppola, che mostra i personaggi di fronte a un negozio Starbucks. Ora, la celebre catena di coffee house è sorta negli Anni '90, laddove *Il Padrino* è ambientato negli Anni '70. Simili svarioni non sembrano preoccupare gli inserzionisti. Dopo il trentottesimo aggiornamento, Mega City, la città virtuale di *The Matrix Online* è stata letteralmente invasa da manifesti e cartelloni pubblicitari più o meno coerenti con l'universo narrativo ideato dai fratelli Wachowski.

Per gli sviluppatori, la pubblicità può rappresentare la soluzione a un problema sempre più grave: la crescita inarrestabile dei costi di produzione. Negli ultimi anni, il budget minimo per creare un videogame multipiattaforma è letteralmente esploso, danneggiando le piccole e medie case di sviluppo. Inserendo messaggi promozionali all'interno dei videogiochi, le case produttrici sperano di recuperare, almeno in parte, i costi di investimento.

La pubblicità videoludica è di due tipi: interattiva e passiva. Cartelloni pubblicitari virtuali negli spazi ludici sono chiaramente passivi e sono anche la scelta privilegiata degli inserzionisti, dato che rappresentano l'analogo virtuale di quanto già esiste nella realtà. Ma nei MMORPG vanno diffondendosi spot in full motion video, distributori automatici di bibite "firmate", auto su licenza e capi di abbigliamento griffati. Sta prendendo piede, inoltre, il fenomeno dei giochi interamente pagati dagli sponsor (si veda il caso di *Volvo Drive for Life*, un gioco di corse per Xbox interamente finanziato dal produttore di auto svedese).

Le grandi multinazionali, da Coca Cola a McDonald's, credono nell'efficacia promozionale del videogame. Alcuni giocatori lamentano, invece, l'intrusione della réclame e stanno preparando le adeguate contromisure, come patch anti-spot e boicottaggi ai server. Si preannuncia una battaglia all'ultimo bit.



IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi.
Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer.
Per contattarlo: **matteo.bittanti@futureitaly.it**.



La pubblicità nei videogiochi potrebbe aiutare ad affrontare il problema dei costi di realizzazione sostenuti dalle case produttrici.